3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.108

特快专递

Sunday vs Magazine 集结！颠峰大决战 [PSP]

捉猴啦 比波猴战记 [PSP]

梦想灯笼 [PSP]

撼天神塔 黑暗回归 [PSP]

龙珠 进化 [PSP]

怪物大战外星人 [NDS]

小小宠物店 春天 [NDS]

专题企划

一半一半

别样视角看两大次世代掌机

研究中心

七龙战记 NDS

攻略透解

超级机器人大战K NDS

牧场物语 蜜糖村与村民的愿望 PSP

魔界战记2 携带版 PSP

机动战士高达 战场之绊 携带版 PSP

口袋光环

热血最强《MHP2G》大剑锁杀G级麒麟

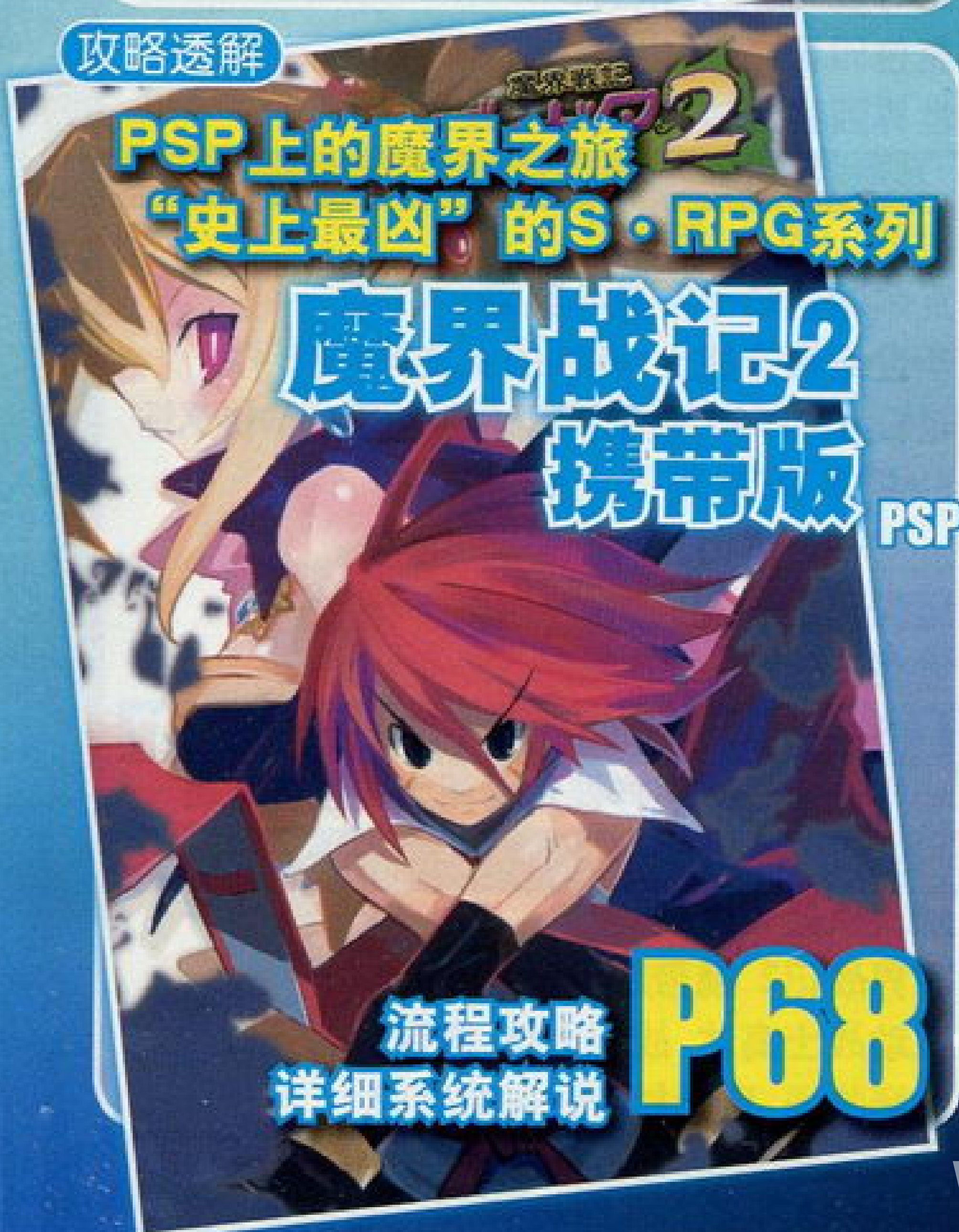
本辑特别关注

近日本市一城中村大拆迁，许多猫猫狗狗都被搬家的主人们反锁在了待拆的房屋内任其自生自灭，小动物们除了要忍受独孤，还得承受饥寒交迫的煎熬，一到晚上便发出凄凉的惨叫。一些有爱心的网友自发性地展开了拯救弃猫行动，经过努力，终于在城中村被夷为平地前救出了16只弃猫。热心网友们的行为无疑是令人感动的，而那些对小动物不负责任的主人们却必须面对道德的谴责：既然你们不要它们，当初又何必要养它们呢？

雷伊











掌机王Sp VOL.108

本辑赠品
《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》
主题卡片





美术总监：吴 松　　封面画师：变色猪

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年4月第一版
印　　次：2009年4月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年4月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-135-4

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。
Email投稿邮箱：pgking@263.net。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

EVENT 事件

终成眷属，光荣、Tecmo正式合并

2009年4月1日，去年沸沸扬扬的光荣与Tecmo合并的事件终于以“光荣Tecmo联合株式会社”宣告成立落下了帷幕。而从这一天起，合并后的新公司新一轮财政年度也正式开始了。

在正式宣布新公司成立的同时，“光荣Tecmo联合株式会社”的新Logo也正式对外公开并开始投入使用，新Logo将光荣（Koei）的“K”与Tecmo的“T”组合在了一起，而且保留了两家公司各自Logo的原有色调。希望两家公司合并后可以如预想般凭借卓越财政状况和实力，使各自的收益率得到巩固和提高，进而向着全球规模的领先发行商行列迈进。



SOFTWARE 软件

GDC09上的惊喜，任天堂公布“《塞尔达传说》系列”新作

在刚刚落幕不久的2009年游戏开发者大会（Game Developers Conference）上，现任任天堂社长岩田聪进行了名为“发现新的开发机会（Discovering New Development Opportunities）”的演讲，在演讲中岩田社长公布了NDS平台的“《塞尔达传说》系列”的新作——《塞尔达传说 灵魂轨迹（The Legend of Zelda：Spirit Tracks）》。



任天堂方面在现场播放了一段《塞尔达传说 灵魂轨迹》的影像，从影像中看，新作的画面风格和NDS平台的系列前一部作品《塞尔达传说 幻影沙漏》非常相似，应该是使用同一引擎进行开发的，不过在新作中首度出现了主人公林克身穿制服驾驶火车与敌人作战的场面，并且还展示了跨NDS主机上下双屏的大魄力BOSS战。除此之外，影像中还着重展示了一个类似树叶做成的电风扇的道具的使用方法，相信这将是新作的关键道具之一。



目前官方并没有公布更多关于本作的详细消息，而官方也只是将游戏的发售日定在2009年内而已，对本作感兴趣的玩家可关注我们的后续报道。



《战神 奥林匹斯之链》获最佳掌机游戏，“游戏开发者选择奖”获奖名单揭晓



美国当地时间3月25日，第九届游戏开发者选择奖（Game Developers Choice Awards）颁奖典礼正式在2009年的游戏开发者会议上举行。“游戏开发者选择奖”是由参加IGDA（国际游戏开发者协会）的游戏制作人们投票选出的游戏奖项，评选不受游戏的销量以及开发厂商等因素影响，对于游戏开发者而言，这个奖项可谓是真正的荣誉。

本届游戏开发者选择奖中，年度最佳游戏大奖则由Bethesda Softworks所开发的《辐射3》获得，由Media Morecule开发的PS3游戏《小小大星球》获得最佳游戏设计将等四项大奖，而我们关心的掌机方面，去年在PSP上掀起一阵红色旋风的《战神 奥林匹斯之链》勇夺本届最佳掌机游戏奖。具体获奖名单如下：

年度最佳游戏大奖

《辐射3》 （Bethesda Softworks）

部门奖

最佳游戏设计奖 《小小大星球》 （Media Molecule）	最佳创新奖 《小小大星球》 （Media Molecule）
最佳技术成就奖 《小小大星球》 （Media Molecule）	最佳原创游戏奖 《小小大星球》 （Media Molecule）
最佳原创脚本奖 《辐射3》 （Bethesda Softworks）	最佳掌机游戏奖 《战神 奥林匹斯之链》 （Ready at Dawn）
最佳艺术效果奖 《波斯王子》 （Ubisoft Montreal）	最佳下载游戏奖 《World of Goo》 （2D Boy）
最佳音乐效果奖 《死亡空间》 （EA Redwood Shores）	

特别奖

终生成就奖 小岛秀夫	游戏特使奖 Tommy Tallarico
先锋奖 Alex Rigopulos / Eran Egozy （《吉他英雄》）	



索尼：我们将继续加强PSP游戏下载业务

SCEA主管硬件和市场推广的John Koller前不久在接受媒体采访时曾经表示过，索尼正在与发行商们合作，希望能够更多地利用PlayStation Network渠道来发售PSP游戏。在日前召开的游戏开发者会议（GDC）上，他再次强调了这一点。

Koller在会上表示，到今年年底为止，索尼将会让更多的PSP游戏通过PSN平台以下载形式推出。所以，玩家们不必再为了读盘噪音和耗电量而烦恼，你可以直接从PlayStation Store上下载一个PSP游戏到记忆棒里玩。当然，索尼不会也不可能立刻放弃普通存储载体的已有市场，John Koller表示，几乎所有通过PlayStation Network渠道来发售的PSP游戏，都会同时以UMD和下载两种形式发售，实体店铺与网络的PlayStation Store将会从首发日起同时开始贩卖。

实际上近几个月的SCE第一方作品已经实现PlayStation Store和UMD同时发售的这种形式了，而现在索尼保证，今后这样的游戏还会越来越多，不仅有第一方的，也会有更多第三方的。

SOFTWARE 软件

大乱斗，“《传说》系列”原创新作登陆PSP

来自日本著名杂志《周刊少年JUMP》的消息，NBGI正式公布了一款“《传说》系列”的新作——《对决传说（テイルズ オブ バーサス）》，对应平台为PSP。

据报道，《对决传说》与系列作品最大的区别就在于本作将一改系列传统的RPG游戏类型，而转为动作游戏，游戏的舞台是设定在一个历代主人公们共同居住的异世界，将汇聚列代“《传说》系列”的人气角色进行大乱斗，玩家则可以选择自己喜欢的主人公参加最多4人同时进行的战斗。目前游戏公布了四名参战角色，包括《薄暮传说》的尤利、《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》中的里希特、《深渊传说》中的卢克以及《心灵传说》中的辛格。



此外，NBGI还请到了日本当红的团体“GIRL NEXT DOOR”为本作演唱主题曲。



EVENT 事件

Square Enix成功收购Eidos

日前，著名游戏“《古墓丽影》系列”的发行商Eidos针对Square Enix的收购意向召开了股东大会，并在会上对Square Enix的收购议案进行了投票表决，拥有公司85%以上股份的持股人参与了这次投票。结果显示，股东大会以绝对多数赞成的结果通过了SE的收购提案。随后，公司召开了紧急员工大会，对收购的具体事宜进行了进一步的讨论和表决。

相信接下来的事情会根据之前公布的收购计划进行：今年4月21日起Eidos公司的股票将停止交易，到5月6日所有股份都将为Square Enix所有，然后我们或许就可以改叫它SE-Eidos了。

新闻短讯

白金工作室打造《无限航路》发售日确定

日前，由原Capcom著名制作人三上真司、稻叶敦志以及神谷英树组建的“白金工作室（Platinum Games）”的NDS平台RPG新作《无限航路》在公布了将近一年后终于确定了发售日。据负责发行白金工作室游戏的SEGA方面表示，《无限航路》将于2009年6月11日发售，售价为5500日元。



《无限航路》是由稻叶敦志负责开发的一款以广袤宇宙为舞台的RPG作品，玩家将操纵宇宙战舰在星系间作战。游戏中将有超过150种的宇宙战舰登场，登场角色总数也多达200人以上。

《逆转检察官》限定主机同捆版公布

日前，Capcom对外宣布，即将于2009年5月28日发售的NDS新作《逆转检察官》将推出一款与游戏主题限定NDSi同捆的同捆版——“逆转检察官 PREMIUM EDITION”，售价为23940日元。

《逆转检察官》是人气法庭题材游戏“《逆转裁判》系列”的分支作品，以“《逆转裁判》系列”角色天才检察官——御剑怜侍为主人公，描写发生在案发现场的调查取证的故事。



《Fate/无限代码 携带版》发售日确定

Capcom近日宣布，PSP平台对战格斗动作游戏《Fate/无限代码 携带版》的发售日正式定于2009年6月18日，售价为5240日元。

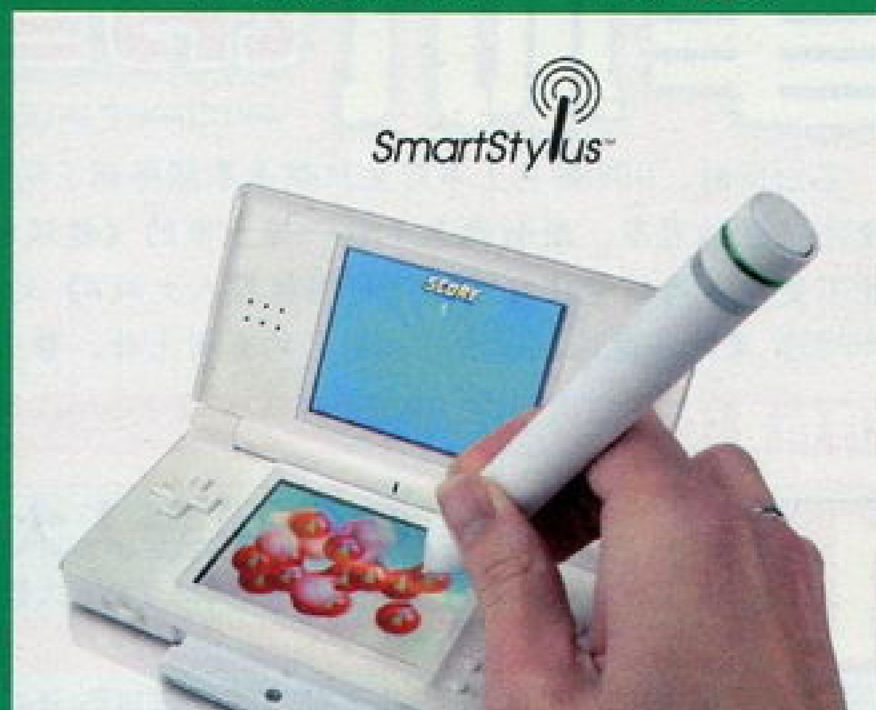
《Fate/无限代码 携带版》是PS2平台《Fate/无限代码》的移植版，游戏将会在PS2版的基础上追加原创要素。

"震动NDS触控笔"公布

著名的游戏周边产品开发生产商Performance Designed Products日前公布了一款非常有趣的NDS周边产品。众所周知，NDS是没有震动功能的，而PDP此次公布的这款"震动NDS触控笔"就可以帮助玩家在玩NDS游戏时体验到震动的感觉。

据悉，这款名为SmartStylus的触控笔通过无线与NDS主机联动，通过触控笔的移动以及游戏的指令可产生震动。另据PDP公司介绍，SmartStylus的加强版SmartStylus 2还将搭载LED指示灯以及动作反馈机能。

SmartStylus震动触控笔将于2009年秋季发售。



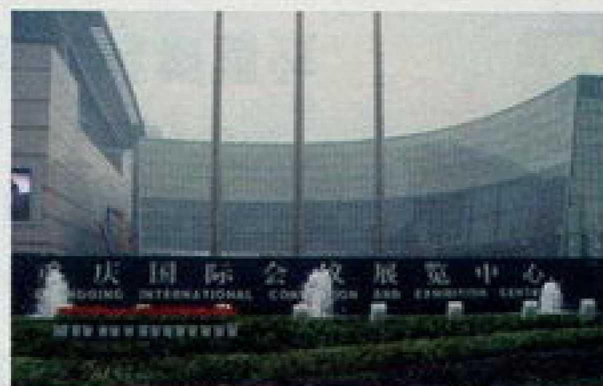
"2009西部国际动漫文化节"盛大开幕

"2009西部国际动漫文化节"于2009年3月在山城重庆揭幕，这是西南地区首个动漫游戏文化产业、ACG行业、创意文化产业的品牌实体活动。此次活动包括各类动漫文化展示、ACG行业商家展场、数码互动娱乐产品展场等，覆盖了动漫游戏产业、动漫游戏周边产业、数码互动娱乐产业、创意产业、网络资源等线上线下实体活动，是一次整合了重庆地区文化创意产业及游戏动漫高新产业的大型实体展览活动。



本次动漫节以《国家"十一五"时期文化发展规划纲要》为基准，创建重庆地区首个动漫文化与游戏产业的品牌活动，通过此活动将大力推动西南地区动漫游戏产业、创意文化产业、数码互动娱乐产品的发展。以重庆为核心，在西南地区培养好良好的发展环境，使其成为全国所关注的动漫游戏产业重镇，形成一个具有实质意义的创意产业展示，衡量平台。

动漫节内容覆盖整个游戏动漫文化链、产业链以及ACG产业链、创意产业链，意在逐步加强重庆地区游戏动漫行业、创意产业行业规划管理、电子娱乐产品行业的管理，积极规范游戏、动漫、创意项目、电子、网络出版物市场，严厉打击盗版及非法复制行为。进一步支持、鼓励相关产业的正当经营和正版产品的生产、销售。为推动重庆地区游戏动漫、创意项目、电子娱乐产品市场的健康、有序发展提供宣传的平台。在促进中外优秀游戏动漫产品、创意产业项目、电子娱乐产品贸易的同时，动漫节的组委会希望通过此项活动来协助国家政府部门进一步拓展国内乃至国际游戏动漫市场，并且共同引导青少年健康使用电子和网络游戏出版产品，鼓励国民参与抵制盗版电子出版物。使重庆地区企业自主研发制作的具有中国特色的优秀游戏动漫产品、创意产业项目、电子娱乐产品在全国乃至国际范围内得以推广，在国内甚至国际上树立重庆游戏动漫产业、电子娱乐产业及知识产权保护的新形象。



动漫节在展示新产品，传播新技术的同时，也能成为政府机构传达产业政策、获取市场信息、了解产业发展状况以及吸收国内外企业意见，建议的窗口。为中国游戏动漫创意产业以及数码互动娱乐产业的健康、规范和快速发展起到积极的作用。

2009西部国际动漫文化节将分为两大板块，一部分是校园活动，一部分是现场展会，详情请大家登陆官方网站：http://www.cmay.com.cn。5月1日至3日重庆国际会展中心的现场展会部分还将有"天下聚会"大型活动，届时举办《生化危机5》、《街霸4》比赛以及玩友联机活动，敬请大家关注。

掌机销量榜 TOP

PORTABLE GAME SALES RANKING

不出所料，NDSi新色上市后主机销量果然得到了明显提升，再次以领先1万多台的优势PK掉了PSP，夺得了日本硬件销量的冠军。随新颜色主机一同上市的《超级机器人大战K》虽然获得了软件榜的第一，但成绩只能算不过不失，首周销量比起前作《超级机器人大战W》的17万2190套甚至有些下降。《马里奥和路易RPG3》以及《MHP2G》廉价版这两款长卖作品排名均有所上升，势头依然很猛。

软件销量（日本） 2009年3月16日～2009年3月22日

1 超级机器人大战K NEW

スーパーロボット大战K

■NBGI ■S・RPG ■2009年3月20日发售 ■6090日元

NDS上的第二款《机战》，画面素质同《机战W》基本持平，不过在细节方面的表现更为出色。系统方面也有很多人性化的细节改善，新引入的搭档战斗系统和连续攻击系统各具特点。继承自《机战AP》的"回避疲劳系统"以及"技能芯片培养系统"给予玩家的限制条件相对较多，一定程度上提高了难度。

周间销量 13万1638套 累计销量 13万1638套

NDS

排名	游戏	资料	销量	机种
2 ↑	马里奥和路易RPG3 マリオ&ルイージRPG3	■Nintendo ■RPG ■2009年2月11日发售 ■4800日元	周间销量 2万9410套 累计销量 43万7894套	NDS
3 ↑	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版） モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元	周间销量 2万9347套 累计销量 52万5443套	PSP
4 NEW	立体绘图方块 立体ピクロス	■Nintendo ■PUZ ■2009年3月12日发售 ■3800日元	周间销量 2万5491套 累计销量 6万3367套	NDS
5 NEW	牧场物语 蜜糖村与村民的愿望 牧场物语 シュガー村とみんなの願い	■MMV ■SLG ■2009年3月19入发售 ■5229日元	周间销量 2万394套 累计销量 2万394套	PSP
6 NEW	电击学园RPG 维纳斯十字架 电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス	■Askii・Media Works ■RPG ■2009年3月19日 ■5670日元	周间销量 2万257套 累计销量 2万257套	NDS
7 ↓	真・三国无双 联合突袭 真・三国无双 MULTI RAID	■Koei ■ACT ■2009年2月26日发售 ■5040日元	周间销量 1万7581套 累计销量 34万5666套	PSP
8 NEW	黑执事 幻影幽灵 黑执事 Phantom & Ghost	■SCEJ ■RPG ■2009年3月19日发售 ■4980日元	周间销量 1万6267套 累计销量 1万6267套	NDS
9 NEW	捉猴啦 比波猴战记 サルゲッチュ ピポサル战记	■NBGI ■SLG ■2009年2月19日发售 ■5040日元	周间销量 1万5992套 累计销量 1万5992套	PSP

10 智代After 人生如歌 CS版 NEW

智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition

■Prototype ■AVG ■2009年3月19日发售 ■5040日元

名作之后的本作依然轻易抓住了核心FANS。游戏讲述了主人公冈崎朋也与被"扶正"的坂上智代毕业后正式开始的恋爱生活，在追加了全新CG和原创剧情后，男主人公也由中村悠一献声演绎，这在恋爱AVG中极为少见。除了正篇AVG部分外，玩家还能玩到拯救鹰文的迷你游戏。

周间销量 1万5495套 累计销量 1万5495套

PSP

硬件销量（日本） 2009年3月16日～2009年3月22日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	7万1532台	74万4339台	202万4431台
PSP	6万1343台	67万5239台	1175万3723台
NDSL	7840台	20万4380台	1761万348台（2405万9554台）

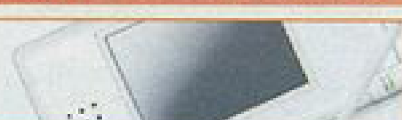
软件销量（美国）

2009年3月22日～2009年3月28日



PSP部分

排名	游戏名	厂商	类型	英文名	发售日	周间销量	累计销量
1	抵抗 报复之刻	SCEA	TPS	Resistance：Retribution	2009年3月17日	1万7347套	5万8457套
2	美国职业棒球大联盟09	SCEA	SPG	MLB 09：The Show	2009年3月3日	1万2205套	6万4336套
3	瑞奇与叮当5	SCEA	ACT	Ratchet & Clank：Size Matters	2007年2月13日	9564套	139万5341套
4	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	ACT	Grand Theft Auto：Liberty City Stories	2005年10月24日	6726套	258万612套
5	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	Take 2	RAC	Midnight Club：LA Remix	2008年10月21日	5878套	29万1219套
6	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games	ACT	Grand Theft Auto：Vice City Stories	2006年10月31日	5407套	142万981套
7	麦登橄榄球09	EA Sports	SPG	Madden NFL 09	2008年8月12日	5384套	73万9673套
8	钢铁侠	SEGA	ACT	Iron Man	2008年5月2日	5072套	36万8738套
9	战神 奥林匹斯之链	SCEA	ACT	God of War：Chains of Olympus	2008年3月4日	5063套	109万1066套
10	美国职业摔角联盟2008	THQ	FTG	WWE Smackdown vs Raw 2008	2007年11月13日	4912套	42万8508套



NDS部分

排名	游戏名	厂商	类型	英文名	发售日	周间销量	累计销量
1	口袋妖怪 白金	Nintendo	RPG	Pokemon Platinum	2009年3月22日	75万4274套	75万4274套
2	新超级马里奥兄弟	Nintendo	ACT	New Super Mario Bros	2006年5月15日	3万6424套	664万3539套
3	横行霸道 唐人街战争	Rockstar Games	ACT	Grand Theft Auto：Chinatown Wars	2009年3月17日	3万5985套	11万5951套
4	马里奥赛车DS	Nintendo	RAC	Mario Kart DS	2005年11月15日	3万2781套	536万8701套
5	雷顿教授与不可思议之镇	Nintendo	AVG	Professor Layton and the Mysterious Village	2008年2月10日	2万9503套	52万5388套
6	最终幻想·水晶编年史 时之回声	Square Enix	A·RPG	Final Fantasy Crystal Chronicles：Echoes of Time	2009年3月24日	2万5294套	2万5294套
7	任天狗	Nintendo	ETC	Nintendogs	2005年8月23日	2万2308套	867万1183套
8	乐高星球大战 传奇	LucasArts	ACT	Lego Star Wars：The Complete Saga	2007年11月6日	2万2127套	150万8326套
9	超级马里奥64 DS	Nintendo	ACT	Super Mario 64 DS	2004年11月20日	1万9715套	354万5574套
10	企鹅俱乐部 精英企鹅部队	Disney	AVG	Club Penguin：Elite Penguin Force	2008年11月25日	1万8955套	85万8748套

“《牧场物语》系列”次世代掌机作品销量一览

温馨的画面、惬意的牧场生活，“《牧场物语》系列”虽然称不上大作，但一直以其独特的氛围吸引着玩家，并且有很多平时对游戏不怎么感冒的女生都对其非常钟情。自NDS和PSP发售以来，这两个平台上也诞生了不少《牧场物语》的相关作品，其中既有延续系列风格的正统作品，也有类似于《魔法工厂》这样的全新尝试。下面我们就将进入掌机次世代后“《牧场物语》系列”的销量情况介绍给大家。



游戏名	机种	发售日	首周销量	累计销量
牧场物语 精灵驿站	NDS	2005年3月17日	2万2926套	10万7136套
牧场物语 精灵驿站 女生版	NDS	2005年12月8日	约1万套	11万2811套
牧场物语 与你共建小岛	NDS	2007年2月1日	7万980套	30万4348套
牧场物语 灿烂阳光与同伴们	NDS	2008年2月21日	3万6134套	15万4525套
牧场物语 欢迎来到风之集市	NDS	2008年12月18日	2万7988套	7万7565套
魔法工厂 新牧场物语	NDS	2006年8月24日	3万9973套	14万5346套
魔法工厂2	NDS	2008年1月3日	5万6082套	11万6287套
牧场物语 中秋满月 男生&女生版	PSP	2005年11月23日	约8000套	3万9574套
无瑕人生 新牧场物语	PSP	2006年4月27日	约1万套	2万4655套
牧场物语 蜜糖村与村民的愿望	PSP	2009年3月19日	2万394套	—



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

UMD之死

有个朋友是DIY达人，最近扬言说成功发明了把PSP开膛破肚、改造成PSP手机的技术，正琢磨着要不要和山寨厂合作，批发些PSP，批量生产PSP手机。DIY达人把PSP的UMD光驱拆掉改造成手机的图片我也在网上见过，是否有可能批量出现不得而知，不过我的那位朋友大概不会有那样的行动力，我至今还清楚地记得，大约两年前，他买完PSP的一个月后，不小心碰到OPEN键，碟仓弹开时他那副惊讶表情。以DIY高人自居的此君居然不知UMD为何物，着实令人愕然。

不知从何时起，UMD成了公敌，玩盗版的嫌它占地方，玩正版的嫌它耗电和读盘慢，连做游戏的也开始嫌它不适应卡片存储媒体的大势所趋。因此当“PSP-4000”可能会取消UMD的传闻出现时，除了零售商外，大多拍手称快。好莱坞两年前就放弃了UMD，在记忆棒里预装几部电影更实在。索尼虽然嘴硬，但大概也早已看到了UMD即将作古的事实，在这个可以为小型化而放弃一切的年代里，用光盘做存储媒介实在太落后。十几年前索尼用光盘终结了任天堂的卡带，索尼打算故伎重施，让掌机也进入光盘时代，结果这次却轮到光盘被终结。无论“PSP-4000”是否会取消UMD，这种块头比iPod nano还大的存储媒介终究要被时代抛弃。善于预测未来的久多良木健曾经预测UMD将成为未来掌上娱乐设备的标准内容载体，可惜没有哪家硬件商买账，UMD在公开6年后仍是PSP的专用格式。索尼自己也明显信心不足，当初曾计划由索尼电子部门推出采用UMD光碟的掌上播放器，可是这个SCE的兄弟部门不买账，久多良木健又丢了集团副社长的官衔，之后赶上了更重要的PS3蓝光计划，UMD的集团化推广一事便不了了之。如今UMD与存储卡相比的容量与成本优势早已不复存在，索尼大概不会蠢到继续在当初的UMD普及计划中较真。

没有了UMD，PSP游戏该以何为媒？这是人们最大的疑问。考虑到游戏软件的兼容性，通常一部主机不会中途更换存储媒介，因此有人认为，假使真有无UMD版PSP，那一定是“PSP2”，而不是“PSP-4000”。但索尼没理由在PSP风华正茂时更新换代，让UMD逐步退出历史舞台，最合理的解决方案是UMD与新发行方式并存，网络下载终将替代UMD，成为今后索尼掌机事业的标准发行渠道。最近SCEA市场部主管John Koller明确表示，PSP游戏的网络发行范围将从第一方游戏进一步扩大为更多的第三方游戏，将PSP的游戏阵容完完整整地搬到网络上可能是必不可免的趋势。



游戏下载收入在当今电子游戏市场所占的比重不到1%，用下载完全取代零售至少以目前来看几乎不可能。不过在索尼的计划中，PSP的生命周期可达10年，如果现在就开始大力发展网络发行，5年后“PSP2”时代来临时，或许可以具备成熟的纯网络化环境，任天堂大力发展其WI-FI Connection服务就是在为网络时代的过渡而未雨绸缪。游戏市场之争必将演化为网络之争，无论是家用机还是掌机，无论是微软、索尼还是任天堂，掌握了网络就掌握了未来。硬件商通过对网络的控制可以控制第三方的发行渠道，可以摆脱零售商的制约，可以降低发行成本，甚至通过持续的网络更新对抗盗版……对玩家来说，更重要的是再也不用忍受烦人的UMD。

在近日刚刚闭幕的游戏开发者大会中，游戏的网络发行是最炙手可热的话题，在这个代表业界技术与商业前沿的展会中，业界精英们对消费者能否适应网络发行激烈争论。其实专家们无需争论，只要来中国走走就会知道，网络发行并不是那么难以想象……

王牌



Darkbaby专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

在过去的一年时间里，《MHP2G》力压《口袋妖怪钻石》等超大作游戏，实至名归地成为了日本国内软件销量冠军，该系列俨然已成为了PSP的救世主，令该主机在本土市场长期维持着不俗的销售态势。《怪物猎人》的流行风至今已经有三年多时间，其热潮并未随着时间推移而逐渐消退，反而呈现出加速普及的征兆。近期推出的《MHP2G》廉价版本的实际销量已经突破50万套，其在周间销量排行榜还排名更有逐步上移之势。过去所谓的“长卖”一直是任天堂及其硬件平台特有的游戏销售现象，而如今《MHP2G》同样表现出了令人惊异的商品生命力，其成长轨迹推移很容易让人们联想起当年曾经挽救了掌机游戏市场的怪物软件——初代《口袋妖怪》。

与当年《口袋妖怪》的巨大辉煌一样，“《MHP》系列”的成功绝非偶然，该系列充分活用了PSP的Wi-Fi联网功能，将掌机游戏的制作理念诠释到了全新的层次。虽然“《MHP》系列”已经在正面对决中击败了昔日掌机游戏的NO.1“《口袋妖怪》系列”成为了新的王者，但该系列注定不可能拥有《口袋妖怪》那样能彻底改变发行商乃至产业命运的巨大市场影响力。从游戏的类型来看，“《MHP》系列”还是深谙了Capcom擅长制作核心向游戏的王道，但对于数量更为庞大的普通玩家来说门槛就太高了，强调操作感的该系列也很难走简单化路线来迎合大众，否则很可能因此彻底砸了招牌。在游戏的风格上，“《MHP》系列”的设计思想过于追求本土化，因此至今在海外市场毫无建树，而“《口袋妖怪》系列”依然凭借着放诸四海而皆准的中庸风格在全球畅销不衰。

更为关键的是，品牌号召力和市场运作力等方面，Capcom确实难以匹敌任天堂。“《口袋妖怪》系列”的成功和任天堂出色的市场推广密不可分，该系列刚推出时通过小学馆和ASCII（《FAMI通》原母公司）等各方面的积极合作迅速在青少年人群中打开了局面。为了在海外获得全面成功，任天堂不惜投入上亿美元的广告费用并拍摄了相关的动画片在北美地区公映，因此确保了《口袋妖怪》一炮打响。任天堂对于商品生命力的持续发掘力也绝非其他厂商可以匹敌，从过去N64平台的《口袋妖怪竞技场》和《元气皮卡丘》到如今NDS平台的《口袋妖怪迷宫》，十数年来制作开发了大量脍炙人口的衍生佳作，此外还有类似卡片游戏等大量周边产品充斥市场。严格地来说，《口袋妖怪》已经不仅仅是一款普通的掌机平台RPG游戏，已经形成了一个具有旺盛生命力的迷你产业，其最巅峰时期的市场规模超过了上千亿日元。

所谓人力有时而穷，Capcom的资本力和经营视野都无法望任天堂之后背，这也注定了“《怪物猎人》系列”不可能成为新的“口袋妖怪”。更关键的原因在于，“《MHP》系列”出自第三方厂商之手，并非第一方出品，硬件厂商索尼不可能尽心竭力为之宣传造势，更何况发行商还是业界著名的“墙头草”，唯恐到头来平白为他人做了嫁衣。“《MHP》系列”虽然门槛较高，但凭借其出众的游戏品质，原本不难在海外市场取得一席之地，时下不温不火的尴尬局面实与索尼的漫不经心密切相关。Capcom选择在Wii平台推出家用机版《怪物猎人3》，或许也是基于借重任天堂的市场推广力拓展海外市场的考量。随着NDSi的推出（NDSi的多边形处理能力据称约为NDS两倍以上），“《MH》系列”登陆任天堂系掌机平台成为了理论可能，是否会像推出《梦幻之星ZERO》那样的衍生作品，可能是未来一个非常值得关注的悬念。

不管怎么说，如今的“《MHP》系列”已经成为了掌机游戏市场一颗非常重要的战略棋子，未来索尼和任天堂必然会对之展开激烈争夺。“《MHP》系列”显然也将对两社未来的硬件设计思路产生重要影响，至少任天堂的次世代掌机肯定会有所兼顾硬件性能，以避免造成类似NDS那样的战略死角。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



虽然本次点评的游戏中有不少来头不小的作品，但得到"热血推荐"以上评价的却只有复刻的《魔界战记2 携带版》一款，其他作品或多或少都存在着一些较为明显的问题，无法获得小编们一致认可。其实对于有着诸多铁杆支持的游戏，不管我们这个栏目打多少分，绝大多数FANS也还是会去玩的，并且很有可能会玩得不亦乐乎。不过的确有连原作动漫FANS都不愿去碰的改编游戏，这次的"黄金眼"中就有一款……

栏目主持 雷伊

牧场物语 蜜糖村与村民的愿望

PSP平台的第三款《牧场》作品，游戏回到了大家所熟悉的传统风格，耕种作物、照顾家畜、与众多村民进行交流是游戏的主要内容。

PSP



画面	★★★★☆
音乐	★★★★☆
系统	★★★★☆

总分 23



正统的"《牧场》系列"新作，全3D的漂亮世界更加引人入胜。游戏的系统和玩法等都让人感到亲切，耕种、钓鱼、挖矿以及饲养家畜等常规牧场活动一个都不少。各种操作经过改良后很容易上手。虽然赚钱依旧是游戏的最大目的，但收获方式的改良也让玩家不用一年四季泡在农田里了，合理利用打工和倒卖货物就不用担心腰包。和村民交流依旧是游戏的主要内容，丰富的角色和感人的事件都容易让人沉浸其中。虽然初期有容易迷路和大部分游戏时间都在走路的感觉，但熟悉了游戏和拥有了马后便可细细体验悠闲的牧场生活了。 **8**

胧月 画面清新，系统充实，多分支的设置增加了游戏耐玩度。完成村民们的各种愿望虽然让流程变得紧凑，却同时也给玩家平添紧迫感。 **7**

洋葱 系统方面与系列前几作相比没有什么突破。读盘时背景音乐会突然中断这点让人感觉不太舒服，过于频繁的读盘也影响了游戏的流畅性。 **8**

■牧场物语 シュガー村とみんなの願い■UMD■MMV■SLG■2009年3月19日■1人■无对应周边

龙珠 进化

根据同名电影改编而来的对战游戏，来自电影版中的11名角色可供选用，角色造型完全忠实于电影，让玩家在游戏中体验真人版《龙珠》的独特感觉。

PSP



雷人度	★★★★★
剧透度	★★★☆☆
热血度	★★★☆☆

总分 20



一提到真人版《龙珠》电影，我们听到最多的词就是"雷人"，毕竟这部电影将那些深印于我们脑海中的旧有形象全部颠覆了，而这款根据电影改编而来的游戏完全忠实于电影版的角色和剧情，这就注定它会被很多玩家从心底产生抵制。其实如果撇开电影的因素不谈，单纯作为格斗游戏来说本作也还可圈可点，简单易上手的操纵，爽快的打斗，充满动感的画面……毕竟制作方之前有着两款《真武道会》的制作功底和经验摆在那，其实本作很多方面都有着《真武道会》的影子，但是，它终究不是我们心目中的那个《龙珠》。 **6**

乌冬 操作和爽快度方面都和"《真武道会》系列"有几分神似，如果不介意电影版的剧情与人设，作为格斗游戏来说本作还是很值得一玩的。 **7**

洋葱 画面过于简陋，人物的打斗动作看起来十分别扭。动作招式还算丰富，操作手感在可接受范围内，不过平衡性方面则无法让人满意。 **7**

■DRAGONBALL Evolution■UMD■NBGI■FTG■2009年3月19日■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

魔界战记2 携带版

在PS2版《魔界战记2》的基础上增加了大量新要素的移植版。游戏中玩家扮演的是少年阿迪尔，为打倒魔王解除家人身上的诅咒而踏上了旅途。



耐玩度	★★★★★
难度	★★★★☆
系统	★★★★☆

总分 25



过于复杂的系统可能会让初次接触本系列的玩家头疼，不过一旦上手之后很容易沉迷于其中。PSP版的战斗视角、角色移动速度等细节方面得到了改良，战斗节奏变得比PS2版更加快。游戏中充满了恶搞元素，无论是剧情对白还是角色们战斗时的一举一动都十分有趣。本作的战略性极高，除了敌我的能力，玩家还要考虑到地形、水晶效果以及投抛的运用。角色技能和职业种类都相当丰富，自创角色的培养十分自由。本作的整体难度确实对得起“最凶”这一称号，非常适合喜欢挑战自我的玩家。 **9**

雷伊 在前作本就已经十分繁琐复杂的系统上再次加入了新的元素，使游戏的完成度更高。当然，从某种意义上来说，也变得更加折磨玩家。 **8**

胧月 主线和隐藏BOSS的难易度安排得当，不管是不是擅长战棋游戏都能玩得很开心。剧情的恶搞程度比前作有所下降，少了些欢乐气氛。 **8**

■魔界战记ディスガイア2 PORTABLE■UMD■日本一Software■S・RPG■2009年3月26日■1人■无对应周边

机动战士高达 战场之绊 携带版

来自街机平台的一款高达动作游戏，游戏的背景定于一年战争时期，玩家要在联邦和吉翁两个势力里决定自己的阵营，并驾驶机动战士与对手展开4对4的团体战。



操作感	★★★☆☆
战略度	★★★★★
画面	★★★★☆

总分 23



即使PSP有个16：9的屏幕，但还是无法和街机版180度半球型显示屏相提并论，这导致我们在使用驾驶舱视角时的可视范围很有限，被正面以外的炮火攻击往往要转个晕头转向才能发现敌机的位置，所以为了更方便地游戏，更多的玩家乐意去选用第三人称视角，这样一来系列作为卖点的操作感和真实感也大打折扣了。本作最大的乐趣还在于以多人联机为基础的团体作战，游戏的战斗很讲求战略性，想取得胜利和小队每个成员的缜密配合是密不可分的，因此玩起来会和PSP上的其他《高达》作品有不同的感觉。 **8**

盲先知 虽然是移植作，但是其中登场的大量机体足以让粉丝感动。游戏的手感比较硬，单人游戏时节奏也偏慢，要联机才能体会到其中乐趣。 **7**

胧月 临场感很强的原作经过移植后手感不可避免有所下降，视点和操作都较为硬派，只有联机游戏才能展现其真正魅力。 **8**

■机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル■UMD■NBGI■ACT■2009年3月26日■1～8人■无对应周边

超级机器人大战K

集合众多机器人作品的“《超级机器人大战》系列”最新作，同时也是该系列第二次登陆NDS平台，游戏收录了多部首次在系列登场的作品，以大幅换血的面貌登场。



画面	★★★★☆
音效	★★★★☆
系统	★★★★☆

总分 23



参战作品中除《高达SEED》和《苍穹的法芙娜》等为数不多的作品在国内较有知名度和影响力外，其他大部分作品相对知者甚少。游戏的画面素质同《机战W》基本持平，不过在细节方面的表现更为出色，譬如河流的流动效果、船舶的摇晃等等，这些地方虽不太起眼，但使得游戏的整体画面更加真实。系统方面也有很多人性化的细节改善，新引入的搭档战斗系统和连续攻击系统各具特点。另外继承自《机战AP》的“回避疲劳系统”以及“技能芯片”培养系统给予玩家的限制条件相对较多，一定程度上提高了难度。 **8**

乌冬 小队系统做得颇具争议，既不像PS2《机战OG》里的双人小队那么自由，也没有发挥出“《机战α》系列”那样的团体作战优势，真不知道是进步还是倒退了。 **8**

盲先知 游戏的小队系统实验味道很浓，略显死板的设定降低了自由度。游戏剧情之薄弱让人相当不满，不过画面的魄力达到了新的水准。 **7**

■スーパーロボット大战K■NBGI■卡片（512Mb）■S・RPG■2009年3月20日■1人■无对应周边

文 伊娃

游戏时间：30小时以上

三大文明待你来征服



NDS **帝国时代 神话世纪**

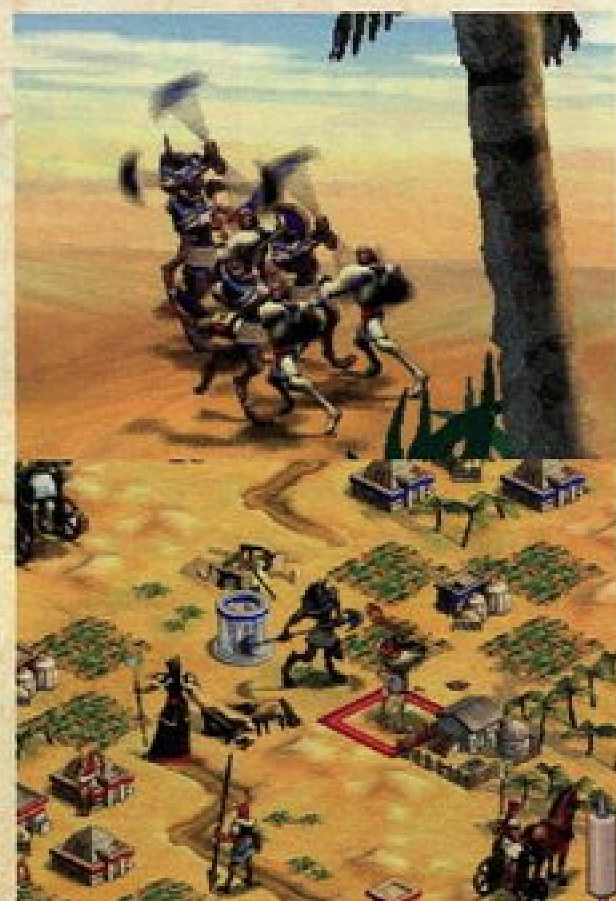
Age of Empires: Mythologies

◆THQ◆SLG◆2008年11月24日◆美版◆1～4人◆512Mb◆29.99美元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

有一些游戏因为没有达到惊人的销量抑或没有做足大力的宣传等各方面原因，也许就这样被你忽略了，但它们不一定就是垃圾游戏，难说刚好符合你的胃口也不一定呢。每一名热血男儿在他的心底或多或少都会存在一股渴望浴血沙场、一骑当千的豪情，然而生在和平年代的我们却可以寻求别的方式来成就我们心底的这份夙愿，这就是——战略游戏。在日本，玩家钟情于饱含战略而节奏舒缓的战棋类游戏；而在西方，玩家似乎更钟情于节奏紧张刺激、所有战术思想务必在一瞬完成的即时战略游戏。本作的游戏素质相比较第一作《帝国时代 王朝》有很大提高，在各方面都堪称满意。

大气的音画演出

玩家接触一款游戏最直接的就是它的音画素质，而本作在这一方面的表现还是比较令人满意的。战斗采用较为传统的45度角战棋模式，虽然NDS机能有限，但全2D的精心绘制所展现出的复杂地型、华丽的光影效果等都给玩家留下了深刻的印象。而战斗画面则非常朴实，打斗的动作表现得比较僵硬，虽力量感十足，但缺乏生气。同时，音乐也做得比较到位，三种文化的音乐风格完全不同，和现实中一样，埃及的音乐较为神秘、希腊的音乐大气磅礴、而北欧的音乐则较为悲壮。在打斗时，我们可以听见战士们浴血拼杀时的奋力叫喊以及各种坐骑的嘶鸣，每种武器的砍杀音效也不尽相同、非常震撼。这些都足以使我们感受到冷兵器时代战争的快感。虽然整体来说音画效果还是和原PC平台的无法相比，但在NDS平台上已经相当难得。



▲虽然画面上比起前作已经进步很多，但是过场战斗时的画面还是有些刻板。

史诗般的独特世界观

神话是哲学的最早体现，各个民族不同文明之间的差异从他们民间流传的神话故事中便可窥见，通过这些流传万代的神话故事，人们对于世界的认知也蕴含其中。同时这些经历史筛选沉淀的故事对人们巨大的吸引力也非一般的幻想题材可以比拟。“《帝国时代》系列”向来以厚重的人文历史文化作为背景，在这里，战争被赋予了更深层的含义。而本作更是以PC平台上系列最经典的一作《帝国时代》为蓝本，并结合NDS的特性量身打造，以各文明中人们耳熟能详的神话故事为主线，构架了令人欲罢不能的游戏世界观。但是有一点本人不得不说的是，该游戏如

此浓厚的文化背景使得国内玩家玩起来会十分吃力，因为全英文剧情里面的专有名词太多了，就算是汉化组恐怕也得花狠功夫才能将汉化版面世。三大文明里都有着伟大的英雄以及拥有超能力的众神，各文化中的人气怪物及反派角色也都粉墨登场！如此做法或多或少也为原本充满严肃、残酷的战争主题抹上一笔富含神圣而依稀浪漫的色彩。你可以想象，从特洛依的木马攻城到埃及的神秘金字塔，再到北欧冰雪覆盖的高山上，在这些神话般的大地上都会留下你征服过的足印，这将是一件怎样的豪情壮举？

严谨而独具一格的游戏系统

可能是厂商自己都觉得本作的系统稍显复杂，故专设了一个教学模式，该模式里共收录了11种游戏的相关系统操作，没有玩过此类游戏的玩家便可以在这里将游戏了解个透，将教学模式通关后，游戏的战役模式玩起来就不会存在太大问题了。游戏菜单的切换速度很快，用按键可以很简洁地操作，且全程支持触控操作。本作成功地将原作的即时战略形式转型为更符合掌机元素的“战棋”形式，而“转型”则并不意味着原本的即时战略要素就此完全消失，游戏也因此在节奏和真实度方面都有了较大的提高，这种做法对于那些在玩法喜好方面较为偏激的玩家也都有了一个较圆满的交代，使得本作玩起来非常的舒服爽快。但个人认为在操作方面最大的缺点也因此而生，由于从即时战略转变为“战棋”形式，单位实在太多，控制起来比较烦琐。游戏类型的转变也使得本作在战术移动的运用方面更加的注重单人剧情模式，这也使得本作的AI较高，但同时厂商对于“独乐乐不如众乐乐”的玩家美好愿望还是心知肚明的，因此支持Wi-Fi的多人对战模式也孕育而生，相信玩家间的对抗才是真正的斗智斗勇，毕竟人与人之间的意识及战术运用才是最大的乐趣所在。

战术和系统是衡量一款战略游戏好坏与否的关键，本作保留了前几作中饱受玩家好评的独特而熟悉的元素，如世界奇观、文明演进、科技树、帝国的建造、以及大规模的战争场面等等，这些都是游戏的核心所在。各部队的组合养成也让人十分投入，在保留传统弓骑步枪的前提下，还可以借助众神的力量。敌人更是五花八门，除了别国的正规军，甚至还有传说中的神兽。另外，种族与兵种之间的相生相克的引入使得战术性大大提高，因此，人、神、英雄之间的关系也因此而变得相当微妙。本作中战斗以及壮大自我都是同步进行的，战争的所需供给都需要玩家的细心打造。从兵种的培养到建造新城及兵营乃至开垦资源都和现实一样是必不可少的，只有这样，才能打赢胜仗。三大文明的兵种特点也不尽相同，如希腊文明拥有较高的生产力；而北欧的防御力很低，但近战方面却相当威猛游；埃及方面则拥有超强的防御优势，直接升级英雄将成为制胜所在。因此游戏的玩法也不会被传统战略游戏的固定框架所束缚，相对来说非常自由，绝无冷场。

丰富而值得反复挑战的收藏要素

本作在流程的安排上的确下了不少功夫，剧情与实际战斗之间的穿插安排得井然有序，且剧情叙述不会冗长。游戏的流程不算短，三大文明中各包含了8大关卡，游戏的难度都是递增的，所以每一关都玩得惊心动魄，可谓是过足了战争瘾。而随着游戏进程的推进，系统也将会根据玩家的表现给予各种称号，使得收藏要素得以保障，需要注意的是全称号的获得还是相当有难度的，战役模式、教学模式中都能获得，少数要从联机模式中甚至是迷你战斗模式中获得。尽管游戏已经通关，但对于完美主义的玩家来说还得花大量的时间去一个一个挑战。



▲游戏的战功封号就有32种之多，全获可不是件容易的事。

结语

本系列制作人布鲁斯·雪莱这样说：“每一个人都可以在这个游戏中找到属于他自己的游戏方式，这是继《王朝》之后，最有趣的战略游戏！”尽管PC版原作中当年号称顶端的画面，出现在NDS平台上看起来多少有些粗陋，但本作仍旧凭借系列自身的众多独有优点成为掌机上不可多得的优秀战略游戏，史诗般的世界观及剧情、单机模式下超高的AI、斗智斗勇的联机对战、值得反复挑战的收藏要素等毕竟，这些都令人欲罢不能，毕竟好玩才是关键！

游戏一品轩

文 翔Starry
编 LIKY

最近小翔闲暇时候玩得最起劲的就是小N上的《立体绘图方块》（3499）了，上辑《掌机王SP》有详细介绍，这里也再次向大家强烈推荐。这半个月NDS上的游戏依然保持着极其旺盛的产量，一周二三十个游戏肯定玩不过来，小翔也挑选得十分挣扎，不知上帝们希望我推荐什么类型的游戏。而PSP在经历几个冷得要命的游戏冰封周过后如今大作也层出不穷，瞟瞟本辑杂志的目录页便知道了。小翔这期便推荐了4款PSP游戏，游戏类型也各异，即使是3000型的玩家也可以玩上一个。

本辑游戏推荐

太空侵略者 极限2 （汉化版）

Space Invaders Extreme 2

NDS	Taito	STG
	汉化版	编号：3578

推荐给：爱随音乐节奏打拍子的人·追求爽快射击的玩家

去年Taito推出的《太空侵略者》30周年纪念作品《太空侵略者 极限》大受好评，厂商也趁着这个机会再捞一把，时隔一年推出了续作。本作可以说是前作的一个加强版，前作增加的诸多新要素悉数保留，并进行了重新的包装和改良。总的来说，本作更加强调的就是爽快感！在射击方面，游戏降低了难度，能够进入FEVER的几率大大增加，而进入FEVER之前的“挑战”也并不像前作那样进入一个新的界面，而是直接切换到上屏，下屏则仍然是当前的关卡，这样使得游戏的节奏更加流畅，而此时玩家射击也必须“绕过”下屏的敌人打到上屏才能完成“挑战”，又加强了趣味性。当玩家FEVER过后便可以点亮上屏的九宫格，玩家击败与九宫格相匹配颜色的敌人并连成一条线时，便可以进入“BINGO”，这里有大量的分数等你拿。在音乐方面，厂商也注意到前作加入音乐游戏元素所取得的成功，在本作中大幅强化了音乐游戏的元素。背景的动态光影效果更加绚丽，BGM也完全强化，前作部分关卡的音乐节奏感不足略显单调，玩起来稍显冷场，而本作的BGM编曲更加繁复，大量的电子舞曲元素和密集的鼓点，加上更加丰富的射击时的效果音，仿佛DJ打碟般，玩起来更有FEEL。所以大家在玩这款游戏时一定要戴上耳机，不然乐趣可要降低一半哦。另外本作推出了汉化版，菜单选项的说明进行了汉化。



◀要想进入FEVER，必须在限定时间内完成上屏的“挑战”。

射击加音乐果然有搞头！

亨利·海茨沃斯的解谜大冒险

Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure

NDS		
	EA	ACT
	汉化版	编号：3551

推荐给：喜欢创意游戏的玩家·传统横版ACT爱好者

如今游戏类型的界限已经越来越模糊，而本作就是EA融合ACT和PUZ的创意之作。传说世界上的某地隐藏着无尽的宝藏，而玩家则需要操作亨利教授去找到打开宝藏的“钥匙”——一套黄金绅士装。游戏中上屏为横版过关的动作游戏方式，2D画面表现得很细致，与敌人战斗的手感也不错。下屏则为益智解谜部分，三个颜色相同的方块连在一起即可消除，玩家可以随时按X键切换上下屏的游戏操作。当在上屏击败敌人后，敌人就会转变为敌人方块掉到下屏，如果不及时将它消除，它又会回到上屏来攻击玩家。上屏游戏可为下屏积蓄时间槽，下屏消除方块又可为上屏提供道具和能量槽。上下屏随时的切换互动就是本作最有趣的地方。

▶上屏ACT，下屏PUZ。



零·超兄贵

零·超兄贵

PSP		
	GungHo Works	STG
	日版	编号：无

推荐给：传统射击游戏爱好者·越挫越勇的玩家

之前本栏目曾介绍过该作的体验版，如今正式版也在近日发布。游戏的方式与《彩京 战国之刃》类似，直接控制人物角色进行横版的射击。而本作最无敌的地方就在于猥琐加恶搞：女主角的各方面能力都比男主角差上一个档次，惟一选她的理由就因为她是女的了（汗）；一到BOSS战就改为轻松舒缓的BGM，实在想不通制作人的脑子里在想啥；副机的猥琐造型实让人有扁人冲动；进行接关时必须连打○键才行……恶搞归恶搞，这款游戏的难度也很高，还好厂商也并没有设置接关次数，玩家可以反复挑战。



▲本作是一款传统的横版射击游戏。

七魂 迷宫制造者编年史（体验版）

七魂 Chronicle of Dungeon Maker

PSP		
	GAE	A·RPG
	体验版	编号：无

推荐给：想克服“迷宫恐惧症”的玩家·所有PSP3000玩家

《迷宫制造者编年史》之前曾在PSP平台上推出过两部作品，而本作则是即将发售的系列最新作。游戏进行的主要流程就是接受委托→购买建造迷宫的相关素材→进入迷宫开始修建→回家睡觉→第二天进迷宫打怪。虽然官方定义为A·RPG，但是小翔个人觉得玩起来就像一款育成游戏，每天经营迷宫（牧场），第二天进迷宫打怪（丰收）。迷宫修建得越复杂越精细，所能吸引到的怪物也会越多。从进入游戏时气势恢弘的音乐，以及采用浑厚粗犷画风的寺田克也担当人设来看，似乎厂商有意把它打造成一个拥有庞大故事背景的大作啊。本作虽然是体验版，但细心建造迷宫的话，玩上好几个小时不成问题。



▲游戏中的战斗手感还是差强人意，没什么改进。

外星战役

Mytran Wars

PSP	Deep Silver	SLG
	欧版	编号：无

推荐给：喜欢《超级大战争》类型的SLG爱好者

PSP平台鲜有完全原创的作品，而本作则是量身为PSP打造的原创游戏。这款回合制战棋游戏讲述了未来人类与外星人为争夺资源而引发的战争。游戏采用了3D建模加卡通渲染相结合的技术，使得画面看起来非常优秀，而剧情CG更是制作得无比精细，诚意十足。在游戏中，玩家不仅要扮演人类部队与外星人战斗，还要扮演外星人部队与人类拼杀。对所操作的机体进行改装是游戏的精华所在，玩家可以改装的地方非常之多，机体的武器、防御的属性、移动的能力、特殊的装备等等都可以通过升级零件进行配置。游戏的难度比较大，另外战斗的节奏偏慢也是一个问题。



▲游戏画面非常出色，不过看起来更像款即时战略游戏。

电击学园RPG 女神的十字架

电击学园RPG Cross of Venus

NDS	Ascii Media Works	RPG
	日版	编号：3545

推荐给：对其中三款以上原作有爱的FANS

本作是为庆祝"《电击文库》系列"杂志创刊15周年而推出的纪念作品。游戏中收录了《电击文库》旗下的《魔法禁书目录》、《灼眼的夏娜》、《虎与龙》、《奇诺之旅》等等许多部轻小说中的知名角色，玩家扮演一个原创角色和她们穿越在每个小说的世界中，与邪恶势力"绝梦"战斗。游戏采用踩地雷遇敌，战斗方式采用"《传说》系列"2D手动战斗的超级弱化版。玩家最大可以设置三名角色直接参与战斗，不过只能控制一名角色且只会有一名角色在场上与敌人战斗，另外两人通过按X键随时切换上场。战斗中无法使用道具，也无法逃跑。游戏细节上比较简陋，但是搭载了语音并且和众多知名女主角共同战斗对FANS来说还是颇具杀伤力。



▲收录的诸多角色是游戏最大的亮点。

蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろ～ん大変身！

NDS	NBGI	ACT
	日版	编号：3553

推荐给：一直对野原新之助抱有好感的人·对黏土制作有爱的人

本作是蜡笔小新同学在NDS上的第三次登场，故事讲述了黏土大魔王把小新所在的双叶镇居民都吸入到了黏土世界中，小新便要在黏土世界中展开营救大冒险。与之前的作品一样，游戏采用了全程语音，而对话也是一如既往地轻松搞笑，另外本作还加入了大量的剧情动画。游戏的玩法和之前的作品类似，不过加入了黏土变身的系统，在一般状态时玩家采用按键操作，当小新变身为战车、陀螺等物品后便采用触控操作。游戏中的画面有普通画面和黏土画面两种风格，在黏土画面中背景上的所有东西都是由黏土捏成，看起来十分有趣，菜单选项也采用了这样的表现风格。游戏还额外收录了迷你小游戏，玩家可以进行联机对战。



▲黏土风格的画面非常惹人喜欢。

智代After 人生如歌 CS版（汉化版）

智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition

PSP		
	Prototype	AVG
	汉化版	编号：无

推荐给：喜欢《CLANNAD》的人·喜欢优秀人设的玩家

本作是Key社三神作之一《CLANNAD》的一部续篇。故事的发展紧接《CLANNAD》智代路线的结局，男主角冈崎朋也毕业后在一家废品回收站工作，坂上智代则继续着她的学业。两人在一起的甜蜜生活貌似刚刚开始，但一连串的麻烦事却也接踵而至。游戏的人设起用了同人界的神人TONY，他为许多和谐不和谐的游戏做过人设画过CG，要图的可以去找宇轩（汗），扯远了。本作移植自PS2版而非那啥的PC版，在PS2全程语音的基础上再加上了男主角的语音。Key社文字AVG的剧情功力毋庸置疑，本作也保持着其一贯的叙事风格，娓娓道来的故事相信会让你有所感有所悟。游戏剧情的中文翻译非常优秀，想体验人生如歌的玩家切勿错过。



▲TONY大神的人设非常精美。

一品短消息

NDS

《刑事J.B.哈罗尔德的事件薄 杀人俱乐部》(2064)发布汉化版，游戏类型为推理AVG，游戏的图片和文本都汉化的不错；《玩具商店大亨》(2274)推出了汉化版，游戏类型为模拟经营，玩家需要经营一家玩具商店，除少量图片，游戏基本上已完全汉化；以花样滑冰为题材的《冰上公主》(3111)推出了汉化版，游戏进行类似《应援团》的操作方式，中文版仅汉化了剧情文本，系统菜单选项和图片文字均未汉化，另外游戏还存在剧情死机BUG；改编自手机小说累计销量达180万套的《红丝线 DS》(3219)推出了完全汉化版，这款文字AVG汉化得非常优秀，以一位女性的视点去经历爱情亲情友情的种种矛盾和困难，去年12月该作也被改编为日剧；《超级机器人大战W》推出了简繁1.1汉化最终版，游戏修正了一处死机BUG并对部分文本进行了重新修改和润色；来自PC的文字AVG《120元之冬》移植到了NDS并推出了完全中文版，该作的语音也采用了全程中文配音；《机战OG》外传性质的RPG类型游戏《无限边境 机战OG传说》发布了完全汉化版；"《DQ》系列"NDS最新作《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》发布了完全汉化版，游戏超高的素质绝对值得每个玩家一试；由MMV出品，去年3月发售的原创文字AVG《圣痛》推出了美版(3590)；在日本销量已突破160万套的音乐节奏游戏《节奏天国 金》推出美版(3588)；年初才发售的A·RPG《最终幻想·水晶编年史 时之回声》欧版(3580)和美版(3574)均已推出。

PSP

以科幻世界观为故事背景的文字AVG《星之梦》发布了汉化版，中文文本移植自PC版，汉化质量相当之高；融入麻将元素的益智游戏《龙之舞》推出了汉化2.0版，基本上已完全汉化；以江户时代为背景舞台的《大江户千两箱》发布了汉化测试版，游戏以诸多迷你游戏展开，另外还有不少地方未汉化；育马游戏《德比赛马》发布汉化测试版，游戏只翻译了部分文本；是勇者就撑过30秒的《勇者30》推出了公主模式的试玩版；收录"《侍魂》系列"六款作品的《侍魂 六番胜负》欧版发售。

好了，本次的栏目告一段落了，大家希望本栏目多侧重介绍哪些类型的游戏呢？不妨在调查表上写明吧，我们会根据大家的意见慢慢调整，我们下辑再见吧。

文 雷伊 编 咕噜

レイトン教授と魔神の笛

雷顿教授与魔神之笛			
レイトン教授と魔神の笛			
NDS Level-5	AVG	预定2009年秋	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

《雷顿教授》新三部曲今秋展开!

期待度 S

掌机玩家对《雷顿教授》这个系列相信绝对不会陌生，它不仅在日本创造了极为辉煌的成绩，第一作《雷顿教授与不可思议之镇》登陆欧美之后，同样创造了长卖奇迹，销量顺利突破百万大关。遗憾的是，在去年11月的《雷顿教授与最后的时间旅行》发售之后，系列的三部曲便也暂时告一段落了。但是面对在全球范围内如此受欢迎的作品，Level—5显然是不会轻易让其终结的，最近，厂商宣布了《雷顿教授》新作将再度登陆NDS的消息，而更令FANS雀跃的是，新作又将以三部曲的形式来推出！作为三部曲第一弹《雷顿教授与魔神之笛》的初次报道，这次我们先来看看游戏的故事背景、主要登场人物以及制作人日野晃博的相关访谈吧。

雷顿教授与少年卢克的相遇

《雷顿教授与魔神之笛》虽然是系列最新作，但讲述的却是发生在系列第一作《雷顿教授与不可思议之镇》三年前的故事，也就是说，新系列是类似于前传性质的作品。某天，雷顿教授造访了一个神秘的“雾之镇”，在那里他首次遇见了少年卢克。不过在新三部曲中的少年卢克在性格方面似乎和大家所熟悉的开朗少年有些不大一样……

新系列的主要角色



全名赫尔夏洛·雷顿，是一个整天带着丝帽的英国绅士。他是一位著名的考古学教授，同时也是一位热衷于解开世界上那些难解之谜的研究者。



全名卢克·特莱顿，由于本作的故事发生在《雷顿教授与不可思议之镇》三年前，所以本作中他看起来更加年少。虽然有时难免会有不太懂事的孩子气行为，但不能否认他很聪明。特长是和小动物交谈。



由《雷顿教授与魔神之笛》开始的系列新三部曲的女主角，是一位亚裔美女。尽管看起来是个性格有些强势的行动派，但背后似乎隐藏着不为人知的秘密。

围绕“魔神传说”展开的壮大物语

大家看到的这张大图是《雷顿教授与魔神之笛》的概念插画。在这张插画中大家可以发现，少年卢克的眼神和大家熟悉的不大一样，看上去显得有些阴森诡异。这是因为在本作中，少年卢克被设定为一名“预言世界终结的少年”。在本作中，雷顿教授的目的是解开神秘巨人将会毁灭小镇的“魔神传说”，在故事的最后，等待雷顿教授的将是惊人的真相……







▲传说伴随着“魔神之笛”的音色，神秘的巨人就会出现并毁灭小镇。



▲本作的玩法想必和系列以往的作品差别不大，同样需要前往各处与人们对话解开各种谜题。这次故事的舞台是雾之镇，其本身就是一个蕴藏着谜团的地方。

制作人 日野晃博 访谈

日野晃博



Level-5董事长，担任过包括“《雷顿教授》系列”在内的一系列脍炙人口游戏作品的制作人。

截然不同的“第2季”

——“《雷顿教授》系列”将发售最新作，说真的很让人吃惊！

日野晃博（以下简称日野）：其实在《雷顿教授与最后的时间旅行》给系列三部曲画上句号之后，再制作新的系列有些抵触情绪。但是，在开发《最后的时间旅行》的过程中，就听到来自很多玩家的“真的完结了吗？”这样的声音。因此为了不辜负大家的期待，我们决定制作作为《雷顿教授》第2季的全新三部曲。

——相信很多玩家都会非常高兴的，这次也是三部曲吧？

日野：是的，三部曲。

——《魔神之笛》在内容方面，会和前三作截然不同吗？

日野：截然不同。因为时代回到了《不可思议之镇》三年前，描述的是雷顿与卢克的相遇。剧情是从卢克还不认识雷顿的情况下开始的，卢克被意味



▲虽然游戏要到秋天才出，但封面已经设计好了。

充满个性的新角色







管家

侍奉于某个家族的管家，是一个性格沉稳、温和的老人。

谜之猫

脖子上总是挂着意味不明的、带有问号图标项圈的猫。

清洁女工

是个能够耐心倾听别人烦恼的中年妇女。

谜题全部重新制作

除了优秀的剧情、演艺界明星的加盟外，各种各样的难缠谜题也是“《雷顿教授》系列”的一个诱人之处。熟悉“《雷顿教授》系列”的玩家应该都知道，系列每次推出新作时，其中的谜题均是重新设计的，与之前并不重复。而作为系列最新作，《雷顿教授与魔神之笛》中的谜题自然也是全部重新制作的。谜题的设计依然交给了大家熟悉的多湖辉教授，相信其精彩程度一定不会让玩家失望。

多湖辉

“《雷顿教授》系列”的谜题提供者。千叶大学名誉教授，在从事着心理学研究的同时，以丰富的新点子创作了诸如《头脑体操》等畅销书籍。



深长地设定成了的“预言世界终结的少年”。在性格方面也与现在的卢克有很大差别，我想玩过以前作品的玩家会感觉到气氛的不同，而从《魔神之笛》开始玩的人，因为有雷顿和卢克相遇的桥段，所以玩起来应该很自然。

——顺带问一下，以前的系列三部曲都准备了“解谜×〇〇”这样的概念口号，那《魔神之笛》呢？

日野：这次的概念是“解谜×相遇的故事”。顺便告诉大家，《魔神之笛》与预定今年末明年初上映的电影版《雷顿教授与永远的歌姬》会有联动，时代设定也是一样的。在《魔神之笛》中讲述了雷顿与卢克的相遇，接下来的故事就是电影版。在《恶魔之箱》的时候，我们打出了“解谜×电影级享受”的口号，这次我们真的可以和电影进行联动，描绘出更为宏大的故事。

——看来会成为规模很大的作品呢，貌似这次也会有很多新角色登场？

日野：这次介绍的只是其中的一小部分，围绕在雷顿和卢克身边的角色基本上都是大换血，连取代切尔米的新刑警也会登场哦。

——真是令人期待！那么最后，拜托再给读者们说两句吧。

日野：“《雷顿教授》系列”受到这么多玩家的厚爱，我们开发人员都感到非常高兴。和之前的三部曲不同，这次的三部曲准备了贯穿系列的谜题和陷阱，每部作品的游戏时间也会变长很多。为了不让大家有和以前一样的感觉，我们会将其视为一款具有挑战性的作品来完成，敬请大家期待在各个部分都焕然一新的《雷顿教授》。



▲电影版《雷顿教授与永远的歌姬》的LOGO已经公开。

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

発售日以及限定版同捆主机造型的公布预示着这款作品正离我们越来越近。这次我们为大家首次披露本作的角色成长系统，以及新的战斗系统、在梦幻岛的冒险场面等。随着全貌的渐渐浮出水面，本作对FANS的吸引力也在与日俱增，让我们一起期待这款大作能够如期降临NDS平台吧。

期待度 A

文 雷伊 美编 澄香

王国之心 358/2天			
キングダム ハーツ 358/2 Days			
NDS			
Square Enix	RPG	预定2009年5月30日	日版
1～4人	容量未定	5980日元	对应周边未定

相关报道 Vol.74 P7/Vol.80 P40/Vol.95 P28/Vol.100 P48/Vol.106 P28

极限技

当角色的HP降低、角色处于濒死状态时长按A键，就可以发动类似于《最终幻想Ⅶ》中的超必杀技“极限技”。进入该状态后，角色的行动速度会比通常状态下大幅加快，并且攻击力也会大幅上升，玩家可以瞬间消灭周围的敌人。极限技发动中会有时间限制。在发动过程中，HP槽内会出现一个白条，白条会不断向HP槽左侧移动，当其来到槽的左端时，极限技模式就会终止。



◀极限技模式发动时的特殊画面效果。

▶罗克萨斯正以一般情况下看不到的超高速动作行动着。





◀尽管该状态下他的攻击能力会上升，但由于自身的HP极低，因此仍不能掉以轻心。

◀在多人联机模式中操作XIII机关的成员时，同样能够发动极限技。





◀想必大家在《王国之心Ⅱ》中和XIII机关成员战斗时吃了不少苦头，在本作中，玩家也可以亲自发动他们的强力技能，给对手点颜色看看了。

深奥的成长系统

本作中角色的成长，是通过在插槽中配置技能面板来实现的。面板中有一些带有外框，可以令多个面板嵌入，这样的面板被称为"连结面板"。在连结面板中嵌入不同的技能，可以派生出其他不同的技能，或令技能的强度得到提高。






◀图中黄色的线就是连结面板的外框。就算是相同效果的连结面板在形状上也会存在差异，因此在配置的时候必须深思熟虑。

▲在"躲避翻滚"（ドッジロール）的连结面板中嵌入单独的"躲避冲刺"（ドッジラッシュ），这样躲避翻滚就变成了可以在回避的同时发动吹飞敌人攻击的回转技。

升级同样依靠面板




◀▲"反射防御"（リフレクトガード）可以反弹敌人的攻击，在这个连结面板中放入"防守反击"（ガードカウンター），就可以在防御之后对敌人进行反击。

▲本作中角色等级的提高也是通过面板来实现的。在"LV2UP"的连结面板中嵌入"LVUP"，就会根据嵌入的板块数来提升等级。当然，如果对自己的实力有信心，也可以选择不升级通关的极限打法。

同一面板衍生出不同能力

在连结面板内嵌入同系列效果的面板，就可以令此类技能的效果得到强化。但是，就算是相同的连结面板，根据玩家放入技能的不同，派生出的技能也会发生变化，下面就为大家举例说明。



◀"闪电防御"是本作的新技能，在成功防御时，有一定几率使敌人感电从而暂时失去行动能力。

リフレクトガード Lv2 LINK



▶在"反射防御"连结面板中放入单独的"反射防御"面板，就可以延长技能的有效时间。

サンダーガード LINK



▶但如果在"反射防御"连结面板中放入"闪电防御"（サンダーガード）技能，那么在防御时就会带有感电效果。

机关成员之间的关系

本作故事的轴心是罗克萨斯、阿克塞尔和全新角色席恩三人。不过席恩不知道因为什么原因退出了机关，机关成员对席恩的看法也存在着诸多疑点。





◀▼罗克萨斯和塞克斯发生了争吵，争论的焦点是违反了规则的机关成员，这个人应该指的就是席恩吧。





▶▲罗克萨斯和阿克塞尔就席恩的离去进行着交谈，从对话中似乎可以得知，席恩所追求的东西在忘却之城？

造访忘却之城的罗克萨斯

“忘却之城”是在《王国之心 记忆之链》中登场、索拉记忆被篡改的地方。在阿克塞尔的带领下，罗克萨斯初次来到了这里，但此时他却突然发生了异变。





◀▲一进忘却之城，罗克萨斯就表现出了极为反常的神情。

蠢蠢欲动的计划

索拉的真实身分、席恩的存在……这些问题开始困扰着罗克萨斯。他向XIII机关的领导者塞姆纳斯询问相关的问题。但另一方面，塞姆纳斯却在私底下和塞克斯酝酿着某个计划。



▲罗克萨斯向塞姆纳斯打听索拉的情报。





◀▼可以看出，塞姆纳斯和塞克斯正在秘密进行着某个计划。



▶另一方面，席恩也在为自己存在的意义而烦恼。从她的台词可以看出，在烦恼时她想起的人并不是罗克萨斯和阿克塞尔，而是利库。

在梦幻岛自由翱翔

因为执行任务，罗克萨斯和阿克塞尔一起来到了小飞侠彼德·潘所在的世界“梦幻岛”。在这里，玩家们还可以见到奇妙仙子、虎克船长等大家熟悉的角色。当然，罗克萨斯等人要讨伐的无心也会在岛上出现。

寻求宝藏的虎克船长





虎克船长和老海盗斯密正在寻找宝物。在终于找到了宝箱之后，他们兴奋地打开了箱盖，但里面出现的并不是什么宝物，而是无心。



▲浑身发光的奇妙仙子出现在罗克萨斯和阿克塞尔的面前。

与奇妙仙子的相遇

罗克萨斯和阿克塞尔遇到了奇妙仙子，奇妙仙子向两人撒了神奇的粉末，并似乎想要向两人传达什么。不过阿克塞尔好像不太明白她的意思，表示以执行自己的任务打倒无心优先。



▲由于奇妙仙子的神奇粉末的作用，罗克萨斯可以在空中自由飞翔了。



▲奇妙仙子不会说话，罗克萨斯在试着去揣摩她的想法。



▲虎克船长挖掘出的宝箱，里面的应该是无心吧。





▶在梦幻岛上的任务是讨伐大型无心。玩家需要前往岛上各处打开宝箱寻找潜藏在里面的无心，并将它们逐个击破。



◀在空中同样可以进行战斗，并且同样可以和队友协力一起杀敌。在浮空状态下进行打斗，有一种在地面上无法体会到的独特快感。

期待度 B

文 胧月 美编 咕噜

龙珠改　赛亚人来袭

ドラゴンボール　改　サイヤ人来袭

NDS	NBGI	RPG	预定2009年4月29日	日版
	1人	容量未定	5040日元	对应周边未定

动漫界的常青树《龙珠》在今年分别推出了好莱坞电影和高清画质动画，而在即将到来的4月末，NDS平台又要有一款该题材游戏面市。以《龙珠》改编的RPG尚不多见，这次它能否带给玩家全新感受呢？

何谓《龙珠改》？

大多数玩家对《龙珠Z》应该不会陌生，这部动画包含原作从赛亚人来袭到魔人布欧战，精美的画面和火爆的打斗让龙珠迷们记忆犹新。而《龙珠改》就是以最新数码技术重制的《龙珠Z》，该动画预定在4月25日由日本富士电视台开始放映。

参战的6名角色

本作系统采用3人组队的指令式战斗，可参战角色包括悟空、悟饭、小林、乐平、天津饭和短笛6名，他们的能力各不相同，不同的组队方法可诞生出多种玩法。

孙悟饭

悟空的长子，年幼时并不擅长战斗，心地善良。尽管初期数值很差，但通过培养可成长为最强的战士。尊重原著，悟饭在发怒后攻击力会得到提升。



▲向敌方突击后的闪电快速连击，给予敌方巨大伤害。

孙悟空



▲熟悉的常用必杀技，是发射体内能量的龟仙流奥义。



▲战斗时的指令显示在触摸屏上，根据战况选择攻击、防御、必杀技等指令吧。

武痴型主人公，万能型战士，从近身肉搏战到远距离气弹战都没有任何弱点。使用界王拳后，自身各项能力都能得到大幅提升。

究极技　元气弹

▲界王传授的元气弹是悟空的究极奥义，剧情中曾多次给予BOSS级敌人最后一击。和原作一样，集结了众人的元气后其力量能得到增强。

小林

究极技　气圆烈斩

▲气圆斩的升级版。

孙悟空的挚友，能力平均的格斗家。从体术到气圆斩、扩散能量波等都有一定程度的造诣，尽管在原作中能力不强可也相当有人气。

赛亚人来袭！

本作的中心是讲述悟空一行与以贝吉塔为首的赛亚人集团的死斗，并追加了漫画和动画中都未曾有过的原创冒险剧情。随着剧情的推进，可操作角色会在悟空、悟饭、小林、短笛等人之间变化，以不同角色的视点体会到“赛亚人篇”的乐趣。



◀故事的开场是从第23届天下第一比武大会开始，角色们从这里开始各自踏上修行之路。



▶孙悟空的哥哥拉迪兹当然也会登场，他的出现让悟空和短笛这一对曾经的死敌不得不联手应战。

协力闪光连技

本作中特有的“闪光连技”有着左右战局的性能，只要角色间使用的技能满足特定条件便可发动。

最强连携攻击





◀▲悟空、悟饭和短笛发动的闪光连技，结合3人力量的连续攻击一口气将敌人打倒！



乐平

究极技 超繰气弹

和悟空同样是龟仙流的弟子，使用狼牙风风拳作战。基本能力上与其他战士相比没有任何优势，不过有他在队伍中，战斗结束后敌方掉落道具的几率会大大提升。

▲自由操作多个气弹攻击敌方，是乐平的独门绝技。

短笛

神仙的罪恶意识形成的大魔王，曾一度让世界陷入恐怖。他有高命中率的大威力必杀技，且能自然回复。

天津饭

究极技 真·太阳拳



▲将太阳光集结到一束上扫射敌人的鹤仙流绝技，太阳拳的强化版。



鹤仙人的弟子，悟空的竞争对手之一。他的气弹命中率高，并且“魔封波”一类的辅助、特殊型必杀技。

究极技 魔空包围弹



▲远距离攻击的究极技，连续发射无数气弹将敌人包围，然后在一口气集中攻击过去。



一款西方人制作的日式RPG

将美式RPG和日式RPG的特点融为一体会是一种怎样的神奇体验？本作将会告诉你！我们不难发现游戏虽然出自欧美厂商之手，但游戏无论从人设到画风以及战斗系统等都充满了浓郁的日式风格。这样的做法在业界还是相当少见的，那么这究竟是一种完美的结合还是不伦不类呢，一起往下看吧！

BLACK SIGIL
BLADE OF THE EXILED

期待度 B

文 伊娃 美编 Juxi

黑色印记 放逐之刃

Black Sigil: Blade of the Exiled

NDS	Graffiti Entertainment	RPG	预定2009年4月14日	美版
	1人	容量未定	29.99美元	无对应周边



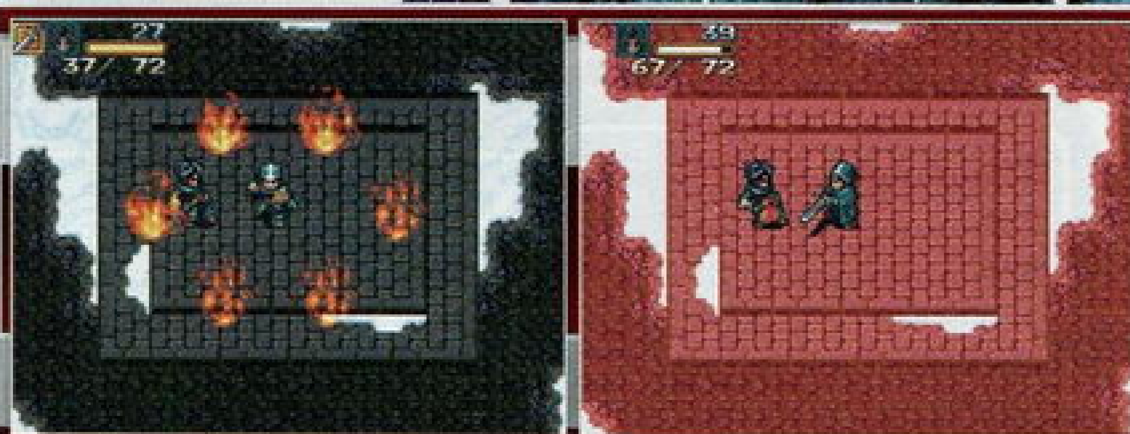
▲游戏画面朴实而复古，让我们仿佛回到了SFC时代。

剧情简介

贝尔·莱诺拉（Bel Lenora）是一个人们生下来就拥有魔法的奇幻世界，很多年前，一个孤独又邪恶的男子威（Vai）出现在这片土地上，但他的体内却没有流淌着拥有魔法能力的血液。他的到来给这个世界带来了无数的死亡及悲剧，后被人们称为邪魔威。作为惩罚，他被一名将军下令流放，而十五年后又一个没有魔法能力的年轻男子出现在贝尔·莱诺拉，他就是这位将军的儿子凯卢（Kairu），他每到一个地方，人们都以粗暴相待，就算是将军的儿子，凯卢也不得不面对被放逐的命运。

伊始

游戏初期凯卢的任务就是给那些训练当中的骑士做陪练。当他们都在使用圣剑的情况下，没有人是凯卢的对手，但是一旦他们用魔法对付凯卢，那凯卢就无计可施了，因为凯卢是不会魔法的。一段时间后，凯卢的公爵上司决定让他秘密潜入Spirit Shrine，并调查其中隐藏的秘密以及强大的幕后机构，主角的冒险由此开始。幸好，在这段冒险历程中，凯卢的妹妹——美丽的欧若拉（Aurora）一直都追随着哥哥，给予他帮助。



▲陪练时期的主角。



▲游戏初期只有兄妹二人并肩作战。

角色加入

虽然最初我方只有擅长近战的男主角以及其擅长火系魔法的妹妹两人可供使用，但随着游戏流程的进展会有其他8位角色陆续加入，玩家可以一次同时控制3名角色为我方小组战队。这些角色都各自拥有独特的能力，相互合作甚至可以施展威力强大的连协技。比如：利用欧若拉的火系魔法结合凯卢的圣剑技能，便能发动更加强而有力的大范围攻击。





◀▲虽然敌军种类繁多，但拿下他们应该不在话下。

系统

本作系统也和一些传统的日式RPG较类似，本作中玩家大部分时间都在探索新的领域，并通过和相继出现的NPC对话来收集情报以便触发剧情推动流程。本作的战斗系统是传统的回合制，不同的是，战斗中玩家在进入下一个战斗回合时会有行动槽上的限制，即行动槽积满后才能行动，在我方开始行动时，可自由切换攻击种类和使用道具，且我方可在战斗区域内自由行动以便查清敌军方位。正确选择战斗的位置对我方是非常有益的，当选择好最佳的站位去面对一群敌兵后，往往得到事半功倍的效果。



▲各种技能的演出效果相当华丽。

▲如此大魄力的BOSS一定相当难缠。

丰富的收集要素

游戏中将可使用至少100种不同的物理及魔法技能，可使用的武器也多达100种，防具装备也将超过200套以上。可以想象若要习得全部的技能以及拿齐所有的武器防具装备绝非一时半会的事，不下足功夫可不行。因此从这一角度来说，本作丰富的收集要素绝对保障了游戏的耐玩度，有收集癖的玩家可千万不要错过了！



◀▲可使用获得的经验值、金钱来提升众角色的各项能力。

文 胧月 美编 咕噜

期待度 B

世界因我而转 光与暗的公主

世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス

PSP	Global A Entertainment	RPG	预定2009年春	日版
	1人	5040日元	对应周边未定	

曾在NDS上俘获大量FANS的任性公主又要到PSP上开创一番天地了。安洁拉公主迷上了美型的冒险者。为了让对方也堕入爱河，她预备在4大洲大干一番事业。至于结果如何，谁知道呢……

光之安洁拉

新要素 加入语音

得益于UMD的大容量，PSP版中的安洁拉能巧笑倩兮地说出语音台词，自身魅力大大提高。不过现在还没有公布其声优，让我们一边想象一边期待吧。

新要素 不同的安洁拉

随着玩家在流程中做出的选择，安洁拉的性格会在光与暗两种属性间切换。这种性格的变化也会制约到游戏的玩法。

暗之安洁拉

新要素 新角色

除了加入新角色外，游戏的剧情和事件也大幅扩容。这次要介绍的两名新角色分别是笑容可爱的少年弗利欧和为世界努力的少女小萌。小萌的性格与安洁拉截然相反，在游戏中也是安洁拉的竞争对手。

冒险者



超绝美型的年轻冒险者，“不慎”被公主安洁拉相中。他尽管出身高贵，但对上流社会非常反感。当被安洁拉用带着命令的语气告白时，毫不犹豫地予以了拒绝。

安洁拉



公主形态

出身高贵的任性公主，品行不坏但多少有些任性。恰恰是这份任性让她担负起拯救世界、捍卫女孩子梦想的重任。

守卫战士奈罗



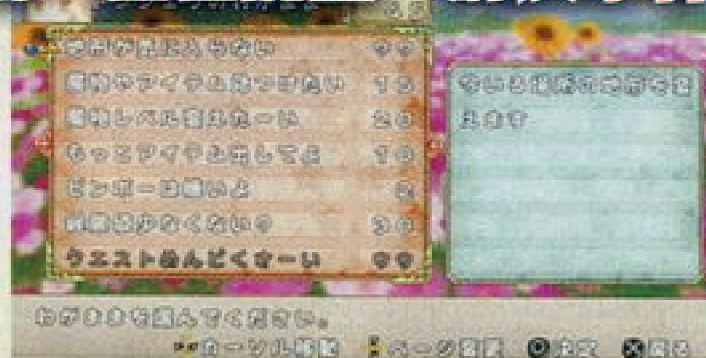
安洁拉父亲雇佣的战士，身手矫捷，一直暗中保护着胡闹的安洁拉。不过安洁拉并不知道他的存在。

任务制RPG



4个大洲有着各自的地形地貌，玩家在地图上的城镇里领取任务并完成。有些任务会出现凶恶的怪物，与同伴史莱姆一起将它们打倒吧！

用“任性能量”解决事件！



安洁拉的任性能量能命令怪物停止行动、变化敌方等级/经验值/金钱等，任性能量以“WP槽”表示，每次使用时该槽就会减少。

迷宫探索

连地形都可以变化哦！



▲随着任务的进行，地图上会陆续出现迷宫入口。平时无法见到的稀有魔物和宝贝都等着你去拿！



PC平台A·RPG名作降临PSP



伊苏 Ⅰ&Ⅱ 年代记	
Ys Ⅰ&Ⅱ Chronicles	
Falcom	A·RPG
预定2009年7月	日版

PSP

Falcom旗下的A·RPG代表作《伊苏Ⅰ》和《伊苏Ⅱ》曾经在不少游戏平台上展现过风采，去年NDS上也曾推出过这两部名作的移植版。而最近Falcom又宣布，这两部作品即将以合集的形式登陆PSP平台。PSP版的合集以2001年发售的Windows版《伊苏Ⅰ·Ⅱ完全版》为基础，重新优化了画面，在BGM方面也进行了重新编曲。

游戏方式对于老玩家来说应该并不陌生，和许多同类游戏一样，玩家需要在各个场景中以实时的方式与敌人进行紧张刺激的战斗，利用战斗胜利后获得的经验值就可令角色升级，系统方面非常传统。游戏中的BOSS战十分具有魄力，与大型BOSS的战斗不仅对角色的等级有要求，而且也很考验玩家的战略性和操作手法。游戏为玩家提供了从“easy”到“nightmare”4个阶段的难度，不管是何等水平的玩家都能体验到属于自己的游戏乐趣。

前面也提到过，PSP版优化了画面，而其实玩家可以在以前的Windows版和PSP版的两种画面模式中进行选择。另外，在BGM方面除了收录PSP版的重新编曲版外，也同样保留了最早的原版以及Windows，共计三种音乐模式也可由玩家在游戏中随时切换。

（文：雷伊）





▲两种画面模式可以任玩家选择，上图为Windows版的画面，下图则是PSP版重新制作的画面，PSP版的人设明显幼齿化。



▲画面虽然看上去有些怀旧，但并不粗糙。

▲大家所熟悉的“红毛”主人公。

全面进化的《瓦尔哈拉骑士2》

瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿	
ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス	
PSP MMV	A·RPG
预定2009年6月25日	日版

MMV的A·RPG系列《瓦尔哈拉骑士》去年在PSP平台推出了第二作，可是平心而论，游戏的水准依然只能算不过不失。随着系列前两作的开发方K2被Capcom收购，MMV也已经为该系列找到了新的开发方，而这款《瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿》就是由新代工方制作的系列第二作的加强版。

作为加强版，游戏中追加了全新的武器、防具和道具，并加入了大量全新的任务、BOSS级敌人等。而前作中颇具耐玩性的迷宫“无名之塔”也从10层一下子扩建到了50层，让游戏变得更具挑战。为了照顾新玩家，游戏中的教程解说变得更为人性化，而只要造访过一次的城镇和迷宫均设置了转移点可以瞬间移动。说到本作的最大改变，无疑是队伍人数上的变更。本作中战斗队伍从前作的6人制变成了4人制，官方承诺战斗将会比原作变得更加洗练。另外，本作中敌我双方的AI均经过了重新调整，系统平衡性更佳。而战斗中我方角色也追加了大魄力的合体技“一齐攻击”，相信会给战斗带来意想不到的变数，让战斗变得更加刺激。

（文：雷伊）



◀战斗队伍变为了4人制，菜单看上去不再像以前那么拥挤。



◀合体技“一齐攻击”将令战斗更加爽快。

可能存在过的另一个《EVA》故事

新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	
新世纪エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド2nd ポータブル	
PSP Cyber Front	AVG
预定2009年6月11日	日版

本作由2005年的PS2版移植而来。虽然登场角色依旧有我们熟悉的真嗣、绫波丽、明日香等，但其故事与世界观均跟原作大相径庭，是由厂商完全重塑的另一个《EVA》世界。主角们生活在第三东京市的千叶原，14岁的碇真嗣过着上学放学的普通学生生活。游戏中不仅所有角色的关系进行了重新设定，就连性格也被重置。明日香被设定为真嗣青梅竹马的少女，他俩的拌嘴被周围同学戏称为“夫妻相声”；绫波丽一改“三无美人”的冰山面貌，是一名活泼开朗的转校生，由于说话直率，连高傲的明日香小姐都有点害怕她……此外，大受女性欢迎的渚薰自然也不会缺席。根据玩家的选择，绫波丽、明日香和渚薰都是可攻略角色，众多服务性镜头可谓宅腐两不耽误。

对比PS2版，除了画面比例得到调整外，游戏的操作变得更为简便，PC版的全新图片也会尽收其中。这类游戏的受众面一向不大，不过只要是坚定的《EVA》粉丝又有一定日语基础的玩家，都可领略到与原作完全不同的《EVA》魅力。

（文：胧月）



◀这一配对也摆脱了同人作品的小圈子，堂而皇之地登场了。

▶绫波与明日香为了真嗣争风吃醋。玩家啊，你的名字叫“邪恶”



タッチペンで楽しくお料理

ハッピークッキング 一支笔做出65道菜

轻松系列2980 快乐料理 触控笔下的愉快烹饪

カジュアルシリーズ2980 ハッピークッキング ～タッチペンで楽しくお料理～

NDS	MTO	ETC
	预定2009年4月9日	日版

本作是MTO社“《轻松系列2980》系列”的第二弹，收录了合计65道菜肴的菜谱，玩家要用触控笔完成从择菜、和馅等准备工作到菜肴盛盘的整个烹饪过程，简便的操作可让所有玩家都轻松胜任。游戏中收录的所有菜单均可随时查看，只要能顺利在游戏中完成一道菜，接着就可以在“自由料理”模式下反复挑战。只要能熟练记住游戏中说明的菜肴烹饪顺序，对着菜谱就有可能在实际生活中也做出可口的菜肴哦。

游戏里的厨房可由玩家自行编辑，从墙纸、案台、水槽、冰箱等均可自由设计，其他诸如菜刀、砧板、煎锅等也可按照自己的喜好选择，样式不一而足。除去正统的做菜部分，本作还收录了5种迷你游戏。目前所知的有保持平衡的端盘子、大家来找碴和看图拼词三种，均使用触控笔操作。

（文：胧月）



▲在大师级厨师的指导下做菜。



▲三明治的制作菜单，备齐原材料后亲手尝试一番吧。



▲“大家来找碴”之厨房版，为防止越找越饿的情况发生，建议饱餐后进行。

幽灵陪审员的现世裁决

SIMPLE DS系列 Vol.48 陪审员 一个真相、六个答案

SIMPLE DSシリーズ Vol.48 THE 裁判員 ～1つの真実、6つの答え

NDS	D3 Publisher	AVG
	预定2009年5月	日版

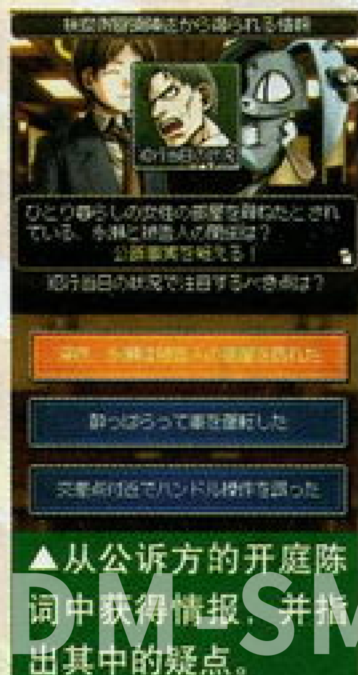
日本的影视和ACG中以即将在日本实施的陪审员制度为题材的作品并不少见。让普通民众和法官共同审理案件来判断被告人获罪与否，一方面让审理更贴近民众，进一步提高司法的公正性；但另一方面也带来诸多问题，比如陪审员的知识缺乏、审判时夹杂私人感情等。

与充满现实意味的同类作品相比，本作带有一定的灵异色彩。主人公五条诚司本是一名25岁的普通雇员，工作顺利，并且还有一个以结婚为前提的恋人。但在某个雪夜，他遭人袭击后死去。死后无法成佛的他被命运驱使来到西东京地方法院，成为徘徊在这里的浮游灵。与冥界的审死官“阎魔阎魔”相会后，他得知了能让自己成佛的方法——凭依到陪审员的身上，以阻止人世间错误的判决。凭依到角色身上后，玩家要从法官以及其他陪审员处获得情报，在推论出正确结论后以自己的口才说服其他陪审员，给被告人一个公正的审判结果。

（文：胧月）



▲死去的五条头上能看到一圈光环，阻止误判是他获得解脱的惟一方式。


▲从公诉方的开庭陈词中获得情报，并指出其中的疑点。

亲身体验执法人员拯救世界之旅



迈阿密之法

Miami Law	
Hudson	A·AVG
预定2009年6月	美版

NDS

NDS平台具有创意的游戏非常多，这次为大家介绍的是一款玩家扮演执法人员追查迈阿密城市中发生的恐怖事件的动作冒险游戏。游戏中玩家将扮演迈阿密警察罗·马丁或者聪明漂亮的FBI成员莎·斯特林。面对一件又一件恐怖事件的发生，每个角色都有着各自不同的分工。罗·马丁负责实际行动方面的工作，通常是开车追逐犯罪嫌疑人、与恐怖分子发生枪击事件等等，奋战在最前线；而萨拉则负责解谜方面的工作（如数独解谜）以及协助罗一起对抗敌人。游戏的操作较为简单易上手，而且每个任务的时间不会持续太久。枪击事件中，当恐怖分子从掩体后面出现时，玩家只需不断使用触控笔点击对方即可射击；追逐犯人的途中，罗负责开车，在追上目标车辆的同时还得避让道路上的其他车辆，而萨拉则会从窗户中探出身体向目标车辆开火。可以说两人的默契合作才是整个任务完成的关键所在。



▲对于数独解谜，萨拉可是非常自信的！



▲每个任务中子弹的数量都是有限的。

（文：伊娃）

在现实和虚拟世界中寻宝

宝藏王国

Treasure World	
Aspyr	SLG
预定2009年6月25日	美版

NDS

收集类的游戏毫无疑问是任何年龄层的玩家都能玩的，本作就是本着这样的一个理念，设立了一个功能强大的在线社区。游戏的剧情很简单，就是需要玩家控制一架名为Starsweep的太空飞船，飞船有个协助载体名为Wishfinder，玩家就是要控制Wishfinder不停地穿梭于银河星系中，做着收集定位星的工作，只有收集到定位星或者其他宝藏才能增强太空飞船的各项能力。当然游戏重点不在于此，Wishfinder不仅仅只拥有寻找宝藏的才能。在现实世界中，玩家每连接到任何一个新的Wi-Fi热点，都能自动解禁一个特定的宝藏。这些宝藏可以被用来装饰人物角色或者飞船的各个部位，也可以与世界各地的玩家交易、收藏等。Aspyr官方还透漏，他们每24小时就会更新一些新的宝藏，宝藏的总数量将多达2500个！最重要的是这些宝藏绝无重复，每件都是独一无二的呢！

（文：伊娃）



▲角色设定中，光嘴部动作分就为微笑、大笑、发怒等，可爱之极。


▲在这个小小的世界里，可以每天都是圣诞节。

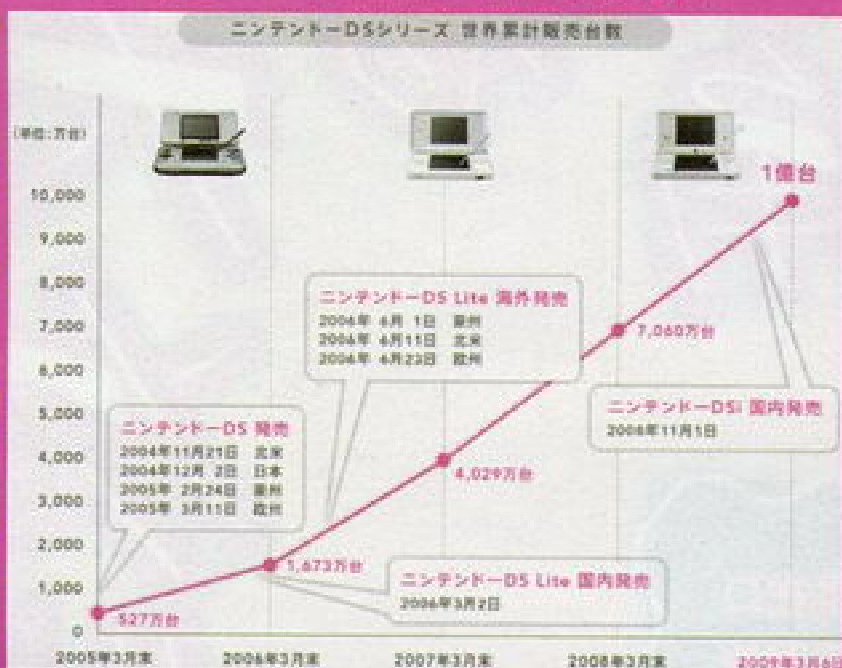
一半一半 别样视角看两大次世代掌机

“一半一半”是个非常随性的词，通常是在口语中出现，并且伴随语境的不同会产生一些不同的效果。有的时候它表示“不多不少刚刚好”，有的时候又表示“双方实力相差不多”，还有的时候则表示“双方平均分配”。所以细究起来这个词真是千变万化、含义颇多。其实在我自己的生活圈中，“一半一半”这个词出现的频率并不算高，所以乍一听上去还有些陌生。但就在前几天，当躺在床上休息的我看到床头柜上摆放着的PSP-2000和iDSL，把玩着手中新买的iPod Touch时，“一半一半”这个词却忽然出现在我的脑海中。没错，正因为含义颇多，所以用“一半一半”来概括NDS和PSP自诞生以来至今的表现实在是恰到好处——至少我是这么认为的，可能您会觉得一头雾水，不要紧，请继续往下看，且听我来为大家分析这次世代掌机的“一半一半”现象。

文 纸鸢
编 盲先知
美编 紫枫

一半一半说销量

2009年，NDS和PSP这两台次世代掌机跨入了它们诞生以来的第五个年头。在已经过去的四年多时间里，这两台掌机分别经历了两次进化，除了最初的NDS和PSP-1000之外，NDSL、PSP-2000、PSP-3000以及NDSi先后登场。到了今年年初，NDS系的三台机器总销量加起来已经超过一亿台，PSP方面虽然有所不及，但是也已经达到了5000万台销量的好成绩。



▲NDS达成一亿台销量的轨迹。达到这个成绩NDS用了4年零3个月的时间，其他机台销量破亿的主机中，PS2花费了5年零9个月，PS花费了9年零6个月，而GB则花费了整整11年零2个月的时间。

如果仅仅从销量比例来看，只有NDS一半销量的PSP何足挂齿？但我们要知道，这里的“一半”指的可是100000000台的一半，也就是50000000台——注意看，5的后面有整整7个0。5000万是怎样的一个概念？这几乎是日本全国人口数量的一半之多，要是PSP全部都在日本国内卖出，那么日本全国将有近一半的人拥有PSP主机，这将是何等恐怖的普及量？所以说，PSP销量的这“一半”绝对不容小视。



■第一次有任天堂之外厂商推出的掌机突破5000万台销量。

另外，掌机业从无到有、从边缘到主流的整个发展过程中，能生产出卖到5000万台以上机器的厂商，除了任天堂还真找不出第二家来——当然，这是在PSP出现之前，现在PSP现在已经成功打破任天堂在掌机业的垄断神话，虽然仅仅是以NDS销量“一半”的成绩做到的，但这已经是史无前例了。







▲昔日挑战掌机王者宝座，最终却败下阵来的前辈们。

说到任天堂就不得不提掌机，掌机对于任天堂有着多么重要的意义无须多言，当年随着PlayStation系主机的出现以及热卖，索尼几乎将任天堂这家游戏业的百年老铺逼得走投无路，当时要不是有GB在掌机业一家独大挽回局面，恐怕今时今日任天堂早已经沦为第二个世嘉了。可是俗话说得好，“三十年河东，三十年河西”，如今同样是PlayStation系主机的PS3却早已不复当年两位前辈PS和PS2之勇，虽然还不至于让索尼在家用机市场穷途末路，但相比往日的光辉已然不可同日而语。可俗话

还说了，“东边不亮西边亮”，尽管如今在家用机市场的表现不尽如人意，但是在掌机市场，PSP却意外获得了成功，这所谓的成功，便是那相当于NDS销量一半的出货佳绩。虽然只有NDS销量的“一半”而已，但是请注意，在NDS和PSP诞生之前10余年的掌机业界中，任天堂从未面临过如此巨大的压力，GB系掌机虽然经历过无数次的挑战，但从GameGear到NeoGeoPocket再到WonderSwan，任天堂始终来者不惧，人挡杀人，佛挡杀佛，不费吹灰之力便击败众多挑战者一统掌机世界，但是PSP和那些完败的机器们有着本质不同，它与NDS的缠斗整整持续了4年多时间，这在以前绝对是不可想象的，任天堂当然会感到压力重重。

诚然，在PSP诞生后的几个年头中，除了最初发卖时短暂的火爆场面之外，其实绝大多数时候还是处于NDS的强势热卖压力之下的，再加上还经历了诸如UMD格式电影被放弃、软硬件比例严重失调、各种硬件缺陷被质疑等问题的困扰，PSP也和那些前辈挑战者们一样，数度被任氏掌机逼到绝境，然而PSP就是有那么一股说不清楚的魅力，帮助它一次次在危机边缘化险为夷。也正是因为如此，能在如此不利的情况下卖出5000万台的成绩，并且做到与NDS一样不断推陈出新，这才更显示出PSP“一半”销量的难能可贵。

同时，这“一半”的销量也让掌机市场基本摆脱了任天堂一家独大的垄断局面，良性的竞争带来了更多的好处，受益的不仅有玩家还有开发游戏的厂商。对玩家而言，两台掌机的好处是他们在游戏的选择上有了更大的余地，而对游戏厂商来说，则是有了更多的平台可供开发游戏，可以因“机”制宜地开发游戏，而不再像以前一样局限在机能有限的一台机器上寻找所谓的“新意”。既然说到了两台掌机上的游戏，那我也想用“一半一半”的眼光来对这些次世代掌机游戏加以分析，具体如何还请您继续往下看。



▲GB系主机这样一家独大的局面，可能在未来很长的时间内，都只能是一段为人所传诵的历史了。

一半一半说游戏

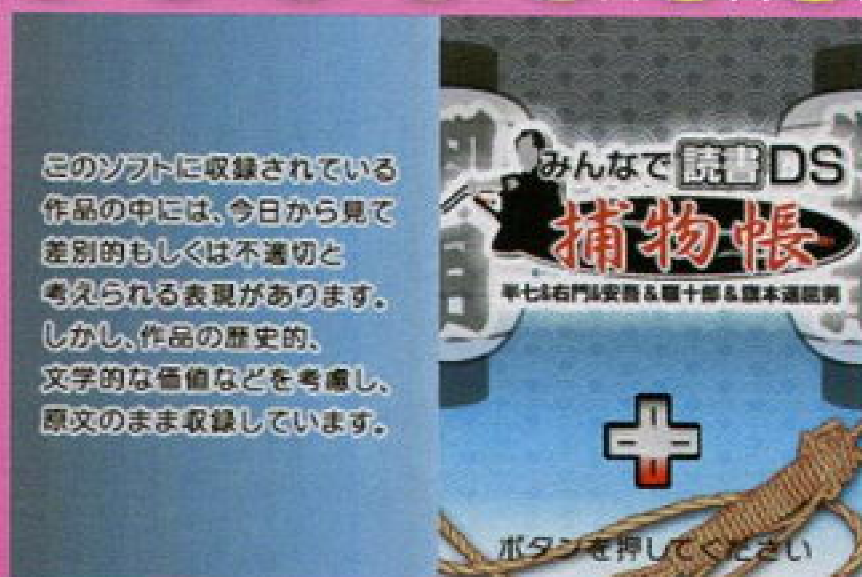
关于次世代掌机游戏的“一半一半”，要分成两个方面来说，一个是两台机器上总的游戏数量，一个是一线大作的分配情况，那么首先就来说说游戏数量的“一半一半”。

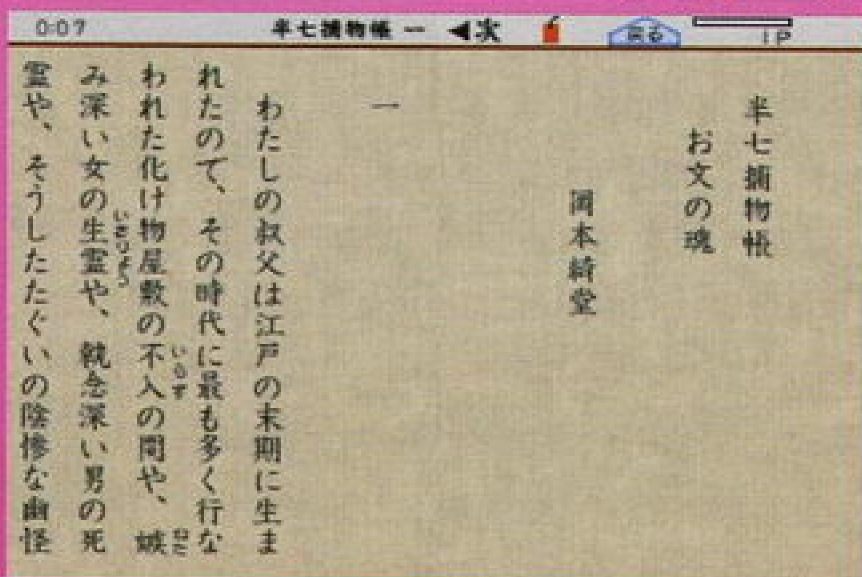
众所周知，如果单纯比较游戏数量的话，NDS无疑是遥遥领先于PSP的，而且这领先的程度可不是一星半点儿，几乎和NDS与PSP销量的差距一样，后者是前者的一半而已。之所以形成这种悬殊局面的原因，用比较委婉的话来说就是两台主机的定位不同，一台是“异质+全年龄”，一台是“高性能+多功能”；而说直白点就是NDS的游戏开发起来简单便捷，成本相当低廉（相对开发PSP游戏而言），加之上亿台的普及量，就算是有万分之一的玩家赏光购

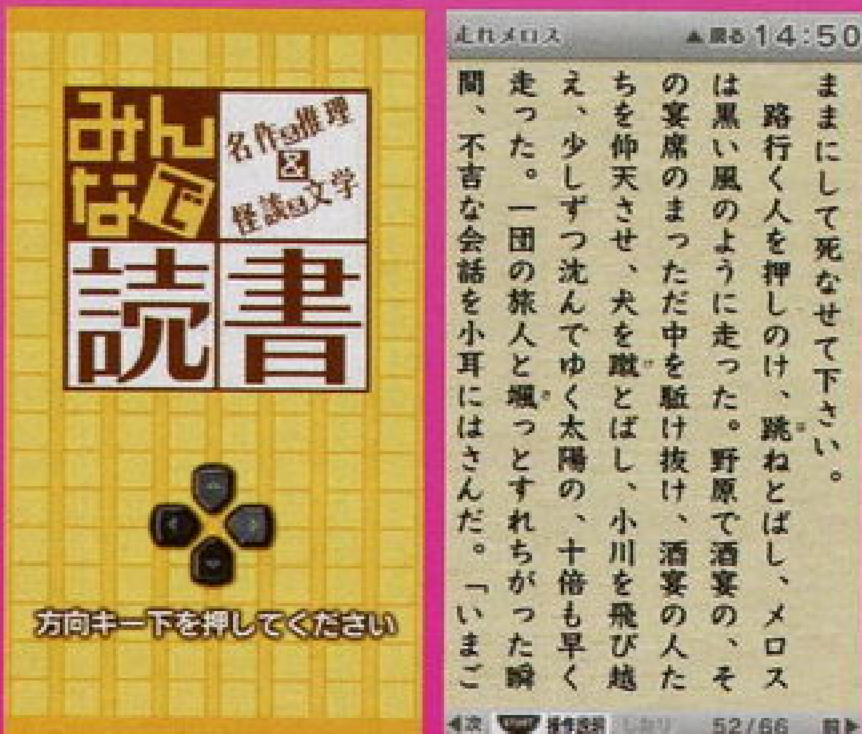
买，也可以让厂商小赚一笔，绝对是一本万利的好事；而PSP游戏的开发就大不相同了，那几乎赶上开发一款家用机游戏所需要动用的人力物力，便足以令厂商在策划游戏前三思而后行了，如果开发出的游戏既不叫好又不叫座，届时厂商恐怕只能欲哭无泪了。

当然，我这里并不是想说NDS游戏都不如PSP游戏制作精良，更不是想说游戏的画面音乐才是重中之重，毕竟两台机器在机能上存在着差距，这样的比较本身就不太公平，所以只要NDS游戏能够凭借“异质”的特点体现出游戏性，PSP凭借炫目的画面让玩家体验到不输家用机的感觉，这便足够了。在两台主机诞生初期，情况也确实是如此，NDS上的《任天狗》老少咸宜，《FAMI通》更是给出了满分的评价；PSP方面也因为大量画面水平接近PS2的作品出现而令人欢欣鼓舞。但是随着“《脑白金》系列”的日渐走红，越来越多的厂商开始投机取巧，在NDS上推出了很多模仿《脑白金》的游戏，甚至许多以前根本不能算作“游戏”范畴的软件，比如电子书、算命软件之流也堂而皇之地出现在NDS上，第一个推出这种“另类游戏”的厂商我们可以称之为“别出心裁”，但是越来越多效仿者的出现就只能称作是“滥竽充数”了，所以尽管NDS上的软件数量一眼看上去遍地开花，但是真正值得游戏玩家好好研究的却需要精挑细选才行。

看我说了这么多NDS的不是，可能喜欢NDS的读者会感到不高兴，别急，我这就来说说PSP，因为PSP也好不到哪儿去。其实PSP上可以称为“另类游戏”的作品不在少数，像是电子书合集的《日本文学名著》、观察星星的《家庭星空》。看到NDS上“脑白金类”游戏眼红，而在PSP上推出“脑白金类”游戏的厂商也大有人在。当然了，存在即合理，我并不是想要批评这些游戏以及开发他们的厂商，毕竟还是有用户需要这些东西，而且我自己也玩过其中的不少作品，只不过因为此时此刻的我是站在一个传统掌机游戏玩家的角度上







▲NDS和PSP上像这种“另类”游戏越出越多已是不争的事实。







▲层出不穷的《脑白金》游戏



▲因为只有3个可选人物，所以也有玩家戏称这款游戏为《真・三人无双DS》。

去分析两台掌机上的游戏，所以当然会处于理性的考虑而将这些不伦不类的游戏排除在外。因此，鉴于两台掌机上都有不少不切实际的非传统意义上的游戏登场，所以单纯追求游戏数量的对比就不再显得那么重要了。这么看来，追究两台掌机上总游戏数量的对比已经没有太大的意义了，但是由于它们都没有经受住诱惑，为了利益推出了一些算不上游戏的“游戏”，这种做法还真是“半斤八两”，姑且也算是“一半一半”了吧。

经过这么一番筛选之后，剩下的就是我所谓的“传统意义上”的游戏了，而这些游戏的“一半一半”现象，则集中体现在我们耳熟能详的一线传统游戏之上。

前面也说了，由于两大次世代掌机的硬件条件截然不同，所以厂商在开发游戏的时候其实也有不少的顾虑，他们需要考虑到底把游戏放在哪个平台上为好。如果两台机器的机能没有太大的差别，就不存在这种顾虑，那样的话厂商可以放心大胆地开发一款游戏，然后打着“多平台”的旗号在两台掌机上同时发售。虽然两款游戏没有本质上的区别，但是这样做的结果则是皆大欢喜，对玩家而言，只要拥有一台机器便可以玩到所有游戏；对于主机厂商而言，他们不会因为开发游戏的厂商对谁有所偏袒而感到不满；对于开发者本身来说，只需要花一款游戏的代价便可以开发出“两款”游戏，何乐而不为呢？但是现实是残酷的，这种三全其美好事仅仅存在于理论上，即便是在画面表现力相差不太明显的家用机平台上，也因为“大作独占”等规则而一直无法实现，更别提机能上相去甚远的NDS和PSP了，再说NDS的双屏、触摸等玩法还需要特别关注，就这点来说厂商也可以趁早放弃开发“NDS、PSP共通”游戏的天真想法了。

既然没法做到一石二鸟，那么厂商只有另辟蹊径，寻求一种在两台掌机上平衡地推出游戏的方法了。就目前的情况来看，寻求这种平衡的方法大致有两种，并且都是严格秉持“一半一半”的分配方式。第一种，是指同一家厂商，把自家的大作A开发到NDS上，把自家的大作B开发到PSP上，以此来寻求一种隐性的平衡；第二种则是像EA的“《FIFA》系列”一样，无论何时都是全平台制霸，所有机种一视同仁，虽然不同平台的水平可能参差不齐，但是这份把同一款游戏为不同机种分别量身定做一套的精神，便值得玩家好好赞许一番了。

上述的两种“一半一半”的大作分配方式在NDS和PSP中应用得非常之多，大家也都算是相安无事，并且前一种方式多见于日本厂商，比如SE、Capcom以及Konami这样手握大把游戏大作资源的日本厂商，而后一种方式则广泛被以EA、育碧为代表的欧美厂商所运用。其实后一种方式日本厂商也不是没有尝试过，但是通常会因为两个版本之间天壤之别的表现而饱受批评，以“《真・三国无双》系列”和“《胜利十一人》系列”为例，因为PSP的机能有着家用机水准，所以这两款游戏的PSP版可以说基本上就是PS2版的简化版，尽管有一些缩水，但是因为精髓之处得以保留，玩家依然拍手称赞。反观NDS，因为机能差距太大，自然无法直接照搬PS2版，于是NDS



▲NDS上的《胜利十一人DS》把系列的金字招牌给毫无保留地砸了一回。

上的《无双》采取了完全原创的形式，不过这款被改得面目全非的《真·三国无双DS》基本上就只有游戏名和“《无双》系列”有点关系，内容完全是不知所云。而NDS上的《胜利十一人DS》则是选用了和NDS机能更加接近的PS版《胜利十一人》的引擎开发，只不过由于PS版实在年代久远加之Konami诚意不足，《WE DS》不但没有引起老玩家的共鸣反而引来骂声一片，于是在开发了两作之后，这个系列便草草收场再也没有了下文……看来这“一半一半”的分配方式，也未必就真的就那么公平合理。

其实游戏篇的“一半一半”还可以说很多，但是篇幅所限，就差不多到这里吧，最后再说说两台主机上各有一款的“怪物级”游戏系列吧。这两款游戏因为它们的销量和普通游戏比起来根本就不是一个级别的，可以说达到了恐怖的地步，所以才被冠以“怪物”之名，而且巧合的是，恰好它们的游戏名也都和“Monster”有关，于是“怪物级”这个称号就更加名副其实了——尽管一个是缩写一个是全写；一个被翻译成了“妖怪”，一个被翻译成了“怪物”。说到这里大家恐怕都知道了，这里所说的两款“怪物级”游戏分别就是NDS上的“《口袋妖怪》系列”和PSP上“《怪物猎人 携带版》系列”了，虽然一个是土生土长的掌机原生游戏，一个是半路出家的家用机移植游戏，但是最后它们却殊途同归，分别在各自效力的掌机平台上成为最受欢迎的游戏，这多少是令人欣慰的，因为这两台掌机上各占其一的“怪物游戏”用销量告诉我们，次世代掌机上最受欢迎的游戏，终究还是传统游戏。这下各位“真·玩家”可以不必太过担心两大掌机被“另类游戏”反客为主了吧？好的，说到了玩家，那么接下来就看看“一半一半”的现象在玩家中是如何体现的。





▲“妖怪”与“怪物”的对决，也可以看成是NDS和PSP对决的一个缩影。

一半一半讲玩家

掌机玩家的一半一半是我认为最有说头的部分，首先要从这“双机”说起，来说说双机是怎样把掌机玩家的阵营一分为二，成为一半一半的。

在NDS和PSP出现之前的时代是没有“双机”这个概念的，即使有，那也是和

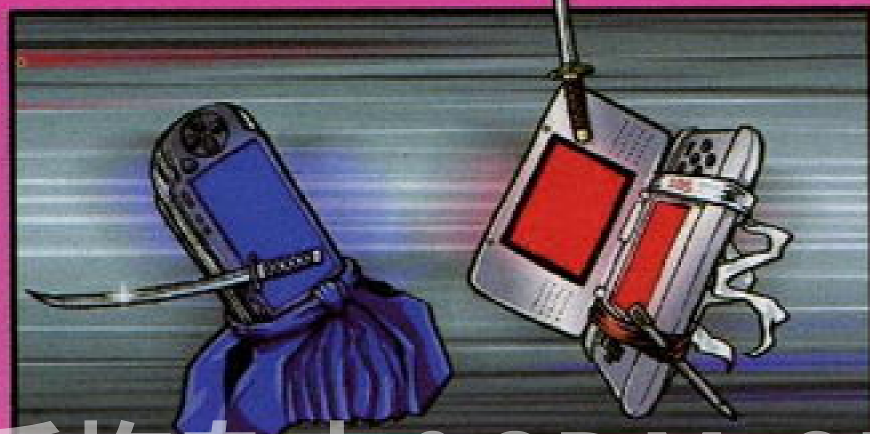


▲出一种颜色买一台机器的玩家我相信不是没有，只是我还没有见过而已。

如今的“双机”既然不同的概念。原因我们都知道，因为那时“掌机”这个概念基本就等同于“任天堂的掌机”，原因前面的文章中已经一再地提到，这里就不再多说。以GBA时代为例，讲到掌机就等同于是在说GBA，所以“双机”就好比有两台GBA，没事干买两个GBA干什么啊？当然了，也有一些例外，比如钱多的没地方花又喜欢收集掌机的玩家，那么他可能买两台三台GBA，更有甚者可能会出一台限定版买一台，再严重一点的兴许新出一个颜色都不会放过再买一台的机会，这样的情况或许也可以称之为“双机”、“三机”等，可这毕竟是特例，是少之又少的情况，否则每个玩家都是这样的“双机族”，那么任天堂早就偷着乐了。除开资金充裕、有收集爱好的玩家这种特例，还有另外一种情况也可能造成“双机”，那就是由于掌机的更新换代而造成的。比如说某位玩家本来拥有一台GBA，过了一段时间后来GBA SP发售了，于是禁不住诱惑他又入手了GBA SP，不过手里这台二手的GBA也卖不了几个钱，于是想想干脆留下当做纪念，没事的时候还可以借给弟弟妹妹或者同学玩玩，这样，他就成了“双机族”了。我之所以能描述地如此细致入微，是因为这就是我的个人经历，相信读者中也有不少有着类似经历的吧？

那么现在的双机族指的又是什么呢，当然是同时拥有NDS和PSP的玩家，为了同以前的双机族区分开来，我们暂且称之为“次世代双机族”吧。在NDS和PSP刚刚推出的时候，掌机玩家中如果谁是次世代双机族，那他绝对是货真价实的稀有动物，外加大家羡慕和嫉妒的对象。在此后很长的一段时间里，“次世代双机族”几乎是全体掌机玩家的终极目标，因为对于绝大多数并不富裕、甚至是要瞒着家长偷偷购买掌机的玩家而言，一台掌机便已经足够让他们过上大半年节衣缩食的生活了，想“双机制霸”真有点“天方夜谭”的意思，此时解决游戏需求的方法就是从两台机器中权衡利弊，而后选择一台购买，接着他们便会成为这台机器的忠实FANS。另外，对于坚决希望双机制霸的人来说，也需要知道罗马并非一天就能够建成，同样的道理，双机也不是一下子就能制霸的，只要肯持之以恒地慢慢积攒，“次世代双机族”这个身分也并非那么遥不可及，但问题是绝大多数想要双机制霸的人，都会在攒够足以买一台机器的钱时，便率先入手双机中的一台，并且这时候他们也同样会成为自己所入手机器的忠实FANS，于是，未能双机制霸的掌机玩家，便被划分成了NDS和PSP两派。

既然NDS和PSP是竞争关系，那么NDS玩家和PSP玩家自然也会爱屋及乌，继而演化为对立关系。这在GBA以及之前的掌机时代是绝对不会发生的事情，那时候的掌机玩家都是团结一致，在自己的小圈子里互相交流，尽管家用机那边早就有这样那样的主机粉丝战得不可开交，但是掌机玩家却能独善其身，因为他们都用着一样的机器，根本没必要争论谁的画面更精致，谁的游戏性更耐玩。但是随着次世代掌机的到来，由于两大掌机共同存在，所以原来的掌机玩家也被划分为“一半一半”，其中的极端分子和家用机饭一样开始针锋相对，处处为自己掌机辩护，当然也没少给对方的掌机抹黑。倒是任天堂和索尼却均在不同场合声称，两台主机并非直接竞争对手，因为它们所面向的用户并不一样。但这种带有明显官方腔调的说辞丝毫



▲NDS与PSP拟人化的对决，这也让不少玩家都剑拔弩张。

没有影响到激战正酣的掌机玩家们，那时候在国内的各大掌机论坛里，总是可以看到双方唇枪舌剑的“战贴”，战得天昏地暗，战得可歌可泣……其实我是乐于看到这种现象的，只要双方言辞不至于太过激烈，有理有据地夸赞自己喜欢的掌机并没有任何不妥。其实若不是PSP的横空出世，那么在任天堂统治之下的掌机世界，真不知道还要过上多少年才会玩到画面上不输家用机太多的游戏呢？所以从这个角度上来看，掌机玩家被一分为二成为“一半一半”的这点代价还是值得的。

现在，随着时间的推移，“次世代双机族”是越来越多了。一方面大家对双机有了更加直观的了解后，消除了从前的偏见；另一方面随着年龄的增长，玩家的个性也都更加沉稳，发生在掌机玩家之间的“战斗”很大一部分随之平息下来。但“一半一半”的现象并没有因此消失，只不过“一半一半”的现象从群体转移到了个人，对于单个的“次世代双机族”来说，他们的游戏时间被两台掌机分为“一半一半”。

对于年龄不断增长的掌机玩家们来说，由于学习和生活的压力与日俱增，留给掌机的游戏时间已经屈指可数，这时候还要把这已经相当有限的游戏时间，再一分为二给两台机器上的游戏进行分配，那么最后的结果基本上就是玩到的游戏越来越多，通关的游戏却越来越少……这样的抱怨已经是老生常谈了，就此打住吧，希望明天可以有更多的时间用来玩游戏就好。


■尽管成为了双机族，但我真正用来玩游戏的时间却不断减少。

一半一半评未来

说到明天，便会想到那神秘莫测的未来，所以本文的最后部分，就让我们一同来展望一下掌机世界的未来吧。

根据以往的经验来看，游戏机的更新换代大约为5年一代，2004年诞生的NDS和PSP现在也到了这个关头，那么下一代的掌机，也就是NDS和PSP的后续机种的推出看来已经是箭在弦上了，它们还能继续维持“一半一半”的分庭抗礼的局面吗？

我想答案也许会是否定的，之所以这么说，完全是因为苹果公司iPhone和iPod Touch的出现所致，它们的出现也许真的会让掌机业目前两强并存的平衡局面彻底崩



▲曾经雄心无限的N-GAGE以及QD，最终也是壮志难酬。


▲iPhone能否打破目前两强争霸的平衡局面，让我们拭目以待。

溃瓦解，从而和家用家市场一样变成三强鼎立的状态。

我想肯定有人会说，一个手机，一个视频播放器，应该还不至于会侵蚀到两大掌机的市场吧？没错，对于手机和视频播放器而言，它们的主要功能肯定不是游戏，手机用户怎么可能会和掌机用户重叠？何况以前也有过诺基亚N-GAGE游戏手机来势汹汹加入游戏市场的先例，最终还不是落得个一败涂地？

但是我们反过来想想，就算iPhone现在还没有什么拿得出的大手笔的游戏，他们也不去主动进入游戏市场，但NDS和PSP的后续机种又怎么能保证在功能上不与iPhone相重叠呢？NDS从最初的纯掌机形态，发展到NDSL时已经非常注重外观的设计，等到NDSi推出的时候，音乐播放、拍照录音等功能已经成为其重点宣传的全新功能，并且任天堂也开放了针对NDSi的网络下载功能；PSP方面则更是不必多说，从PSP-1000开始，图片、音乐、视频的播放功能便是一个不少，PSP-2000更加入了对网络电话功能的支持，PSP-3000则内置了麦克风，虽说主要是为了方便利用麦克风的游戏而为之，但这也使得网络电话的使用更加方便。由此可知，NDS和PSP的后续机种定会进一步加强对多媒体播放的支持以及优化网络功能，PSP早就支持通过网络下载来自PSN的各种游戏、视频资源，再加上关于索爱推出PSP型号手机的传闻一直不绝于耳，所以未来掌机更注重多媒体播放与网络以及通信功能的情况已经不难想象，而这些功能目前恰恰是iPhone的强项，再加上手机已经成为现代人必不可少的随身工具，双方用户的重叠几乎是板上钉钉的事了。

除了传统的欧美手机游戏厂商，Konami、SE等日本厂商也已经开始推出针对iPhone以及iPod Touch的游戏，像是最近推出的《潜龙谍影 触摸版》版便引起了很大的关注，尽管游戏变成了一款完完全全的射击游戏，其整体素质似乎也有点对不起玩家们的关注，但我相信，越来越多的电视游戏相关作品登陆iPhone平台已经不再是遥不可及的事情了……

不过呢，这以后的事情呀，谁也说不准，未来的掌机业究竟是继续保持“一半一半”的平衡现状，还是变成“三强鼎立”的严酷竞争，就等着让时间去一一见证吧。



▲iPhone在画面表现能力上相当不错，不过操作却是个小小的问题。

那么到这里，这篇“一半一半”的专题也要结束了。如果说GBA时代的我还有些懵懂的话，NDS与PSP这两大次世代掌机数年来的经历可以说已被我完全见证和感受。从它们的发售到相互竞争，从新型号的推出到层出不穷的经典游戏，对于这些点点滴滴我还有着许许多多的话想要说，但是可惜能力有限，真正提起笔来，心里所想的也只能写出一大半而已，不得不说是小小的遗憾，但想来这也算是一种“一半一半”吧……

文 曹纲 &dikowj
编 羽纹 美编 咕噜



超级机器人大战K			
スーパーロボット大战K			
NBGI	S·RPG	2009年3月20日	日版
1人	512Mb	5040日元	无对应周边

NDS

本作与之前的《机战Z》有很多相似之处，但又在《机战Z》的基础上修改了许多东西，相信这都是厂商力求做一款"新的《机战》"所付出的努力。在收录参战作品这一环节上，厂商更是大胆地起用了许多2000年之后的动画作品，在饱受质疑的同时也拿出了许多诚意。但《机战》最核心的钢铁激情还是不会变的，就让我们再次点燃这激情吧！

系统介绍

按键操作

按键	效果
方向键	移动
A	指令
B	取消、目前情报（机体处）
X	按住后加速移动、变形（机体处）
Y	交代
L	上一个我方机体
R	下一个我方机体
START	存档
SELECT	无

※在系统设置中，玩家可以自行设定X、Y键在地图上以及机体上的效果。

快捷操作

1.按"START+SELECT+L+R"可快速重启。

2.对话时按L+A可跳过，按R+A（或者X键，按住下屏）可快速对话，按B可查看之前的对话。

3.移动时按Y键可自动选择，按R+十字键可移动到移动范围内的各角落处。

4.打开战斗画面时，按B键或点击下屏可结束战斗，但是没有加速战斗的功能。关闭战斗画面时，按R或按住下屏可加速战斗。

搭档战斗系统

パートナーバトルシステム

可看作小队系统或者《OGS》中的双机系统的简化版本，需要在出击前在“PU编成”设定好相应的组队，进入每关战斗后，只能选择交代来切换攻击和支援机。组队之后，类似的会有修理、补给装置带来的小队全体每回合回复，有些精神是对整个小队有效，而且援护攻击、援护防御必须是组队中的支援机才能发动。另外，和以往的系统不同，这次组队后移动力和移动方式是只看攻击机的，这样也会诞生用高速支援机来先交代快速移动，到达之后再交代战斗之类的战术，但是要注意发动援护防御仍然需要相应的地形适应。

组队后在击坠敌人时两机都可获得相应的经验值以及气力，但是组队也有缺点，除了少一个人行动之外，组队时无法使用COMBO攻击，因此要根据机体的情况来选择是否组队以及如何组队，对于COMBO武器作为主要战力的机体来说，单独出战是更好的选择。

ゴオ Lv 7 気力 105 撃墜 16
SP 66/ 66 コンボ 0 援攻 0 援防 0
ゴーダンナー タイプ ー陸ー
HP 11300/ 11300
EN 310/310
杏奈 Lv 4 気力 100 撃墜 2
SP 58/ 58 コンボ 0 援攻 1 援防 1
ネオオクサー タイプ ー陸ー
HP 10300/ 10300
EN 300/300

连续攻击系统

アタックコンボシステム

和上一系统相对，连续攻击系统是单机才能使用的，可以一次攻击敌方多个小队，前提是他们在COMBO武器的攻击范围内而且相互邻接，可以看作小型、常规化的地图武器。和地图兵器相比，打倒敌人按照正常打倒数个敌人的情况来计算气力上升，对于气力增加较慢的本作来说，还是很实用的。随着机师“アタックコンボ”技能等级的上升，一次可攻击的队伍数量也会上升，最多为三队。本作中COMBO武器较多，其中也有一些相当强力，因此适当改造和强化等级后，会在战斗中发挥不小作用。



信赖系统

本作中，同一作品的特定人员间存在信赖补正，光标停在该机体上时，对该机师有信赖补正的我方机体会有闪烁。信赖度只要一起出击并过关就会+1，有一些人员间有一定的初始信赖值，大部分的初期值为0，需要自己培养。

信赖补正的效果有与伤害增加、被伤害减少、命中率增加、回避率增加、会心率增加、获得资金增加、获得经验值增加这7种效果，具体数值为“信赖度%”，而信赖度的上限为30。有了这一系统，就尽量让自己喜欢作品的机体一起出击吧！而且信赖度通关是会继承的，可以各周目培养不同的作品。



常用资料

机师特殊技能

技能名称	效果
斩り拂い	物理攻击无效，发动几率由双方技量差决定。
击ち落とし	实弹攻击无效，发动几率由双方技量差决定。
シールド防御	受到伤害降低，发动几率和降低伤害比例由双方技量差决定，选择防御时必定发动。
カウンター	受到攻击时先攻击对方，发动几率由双方技量差决定。
ヒット＆アウェイ	没移动的情况下，可在攻击之后移动。
サイズ差无视	体积差补正无视。
气力限界突破	气力上限变为 170。
Eセーブ	EN 消费 80%。
Bセーブ	残弹 1.5 倍，可和全改造奖励的残弹 2 倍并用。
见切り	命中、回避、会心率 +10%，气力 130 发动。
ガード	受到的伤害减少 20%，气力 130 发动。
2 回行动	每回合可行动两次。
指挥	指挥范围内我方机体命中、回避率上升，指挥等级越高、距离指挥机越近，效果就越高。
底力	随着 HP 的减少，命中、回避、会心率、装甲都会随之上升。
インファイト	格斗武器的攻击力、会心率上升。
ガンファイト	射击武器的攻击力、命中率上升。
SP アップ	增加 SP 上限，每级 +5。
集中力	SP 消费降低。
援护攻击	对同队的攻击机体进行援护攻击，等级高威力上升。
援护防御	对同队的攻击机体进行援护防御，等级高次数上升。
アタックコンボ	未组队时，使用特定武器可同时攻击多个敌人。
コーディネイター	随着气力上升，机师能力上升。
エクステンデッド	随着气力上升，机师能力上升，数值比コーディネイター低 1。
SEED	伤害 1.25 倍，命中、回避 +10%，气力 130 发动。
ゲーマー	技量 +10，气力 130 发动。
ゲームチャンプ	技量 +20，气力 130 发动，ゲーマー击坠数 100 后变化。
ゲームキング	技量 +30，气力 130 发动，ゲームチャンプ击坠数 200 后变化。
ゲームクィーン	技量 +30，气力 130 发动，ゲームチャンプ击坠数 200 后变化。
オーバーセンス	命中、回避、会心率、护罩效果上升。
C・コード	命中、回避上升，技能等级上升效果上升。
炎	命中、回避、会心率、装甲值上升，技能等级上升效果上升。
超能力	命中、回避、会心率上升，技能等级上升效果上升。
YII	随着气力上升，机师能力上升。
オーバーフロウ	伤害 +25%，受到的伤害 -25%，会心率 +10%。
读心	命中、回避上升，技能等级上升效果上升，对特定敌人无效。



技能部件

名称	效果	卖价
格斗 +10	机师的格斗值 +10	20000
射击 +10	机师的射击值 +10	20000
技量 +10	机师的技量值 +10	20000
防御 +10	机师的防御值 +10	20000
回避 +10	机师的回避值 +10	20000
命中 +10	机师的命中值 +10	20000
底力 LV+1	特殊技能"底力"等级 +1	10000
A コンボ LV+1	特殊技能"アタックコンボ"等级 +1	50000
援护攻击 LV+1	特殊技能"援护攻击"等级 +1	10000
援护防御 LV+1	特殊技能"援护防御"等级 +1	30000
SP アップ LV+1	特殊技能"SP アップ"等级 +1	20000

名称	效果	卖价
集中力 LV+1	特殊技能"集中力"等级 +1	20000
インファイト LV+1	特殊技能"インファイト"等级 +1	10000
ガンファイト LV+1	特殊技能"ガンファイト"等级 +1	10000
カウンター	特殊技能"カウンター"习得	30000
ヒット＆アウェイ	特殊技能"ヒット＆アウェイ"习得	30000
Eセーブ	特殊技能"Eセーブ"习得	30000
Bセーブ	特殊技能"Bセーブ"习得	30000
ガード	特殊技能"ガード"习得	30000
见切り	特殊技能"见切り"习得	30000
サイズ差无视	特殊技能"サイズ差无视"习得	30000
气力限界突破	特殊技能"气力限界突破"习得	30000

机体特殊能力



能力	效果
剑装备	可发动“斩り払い”技能。
铳装备	可发动“击ち落とし”技能。
シールド装备	可发动“シールド防御”技能。
アンチビームシールド装备	防御时伤害降低，光线武器伤害更低。
ビームシールド装备	防御时伤害降低。
变形	可变形。
合体・分离	可分离合体。
修理装置	可进行修理操作。
补给装置	可进行补给操作。
搭载	可搭载其他机体。
分身	回避敌方攻击，气力 130 以上发动，发动几率为技量差。
レースアルカーナ	“バリア L3”＋“HP 回复 L1”＋“分身回避能力”，气力 130 发动。
オルゴン・クラウド	“バリア L3”＋“EN 回复 L1”＋“分身回避能力”＋“地形移动コスト无视”，气力 130 发动。
ミラージュコロイド	透明化，气力 130 发动，发动几率为技能差。
イリュージョンプロテクト	透明化，气力 130 发动，发动几率为技能差。
ステルス装置	透明化，气力 130 发动，发动几率为技能差。
ビームコート	光线伤害降低，高等级伤害降低更多，但要消费更多的 EN。
ラミネート装甲	光线伤害降低 1600，消费 10EN。
ヤタノカガミ	光线攻击无效。
电磁シールド	光线伤害降低 2000，消费 10EN。
扩散マント	光线伤害降低 1500，消费 10EN，气力 100 以上发动。
PS 装甲	光线伤害降低 1000，消费 10EN。
VPS 装甲	光线以外的伤害降低 1500，消费 10EN。
バリア	光线伤害降低，高等级伤害降低更多，但要消费更多的 EN。
阳电子リフレクター	全属性伤害 2000 以内无效，消费 5EN。
ヴォワチュールリュミエール	全属性伤害 2000 以内无效，消费 10EN。
フォトンマットバリア	全属性伤害降低，オーバーセンス等级上升效果增加，消费 10EN，气力 100 以上发动。
イージス装备	全属性伤害 3000 以内无效，消费 10EN，气力 100 以上发动。
ノルンシステム	全属性伤害 1500 以内无效。
バイオ装甲	ライト・ヘルアーマー，リーオ属性攻击以外的伤害降低 1000。
バイオ装甲	ヘルアーマー，リーオ属性攻击以外的伤害降低 1500。
バイオ装甲	クリムゾン・ヘルアーマー，リーオ属性攻击以外的伤害降低 1800。
バイオ装甲	ダークネス・ヘルアーマー，リーオ属性攻击以外的伤害降低 2000。
フレアシールド	全属性伤害 2000 以内无效，消费 10EN。
エンジェルウォール	全属性伤害 1500 以内无效，消费 10EN，气力 100 以上发动。
エルドラブロック	全属性伤害降低 100，消费 10EN。
ガーディアンカーテン	全属性伤害 3000 以内无效，消费 10EN。
クリスタル・ハート	全属性伤害无效，随气力上升而效果上升，气力 120 以上发动。
HP 回复	每回合开始时回复一定比例 HP。
Nジャマーキャンセラー	每回合开始时回复 15%EN。
ハイパーデュートリオン	每回合开始时回复 25%EN。
EN 回复	每回合开始时回复一定比例 EN。
オーバースキル：加速	机体的运动性、照准值＋オーバースキルLV × 3，获得“分身回避能力＆移动力＋1”，气力 130 以上、オーバーセンス L4 以上发动，オーバーセンス L6 以上变化为超加速。
オーバースキル：超加速	机体的运动性、照准值＋オーバースキルLV × 3，获得，气力 130 以上、オーバーセンス L6 以上发动。
オーバースキル：重力	周围 5 格内命中回避 −15%，气力 130 以上、オーバーセンス L3 以上发动。
オーバースキル：超重力	周围 5 格内命中回避 −30%，气力 130 以上、オーバーセンス L4 以上发动。
オーバースキル：时间停止	获得“分身回避能力＋命中率 100%”，气力 130 以上、オーバーセンス L3 以上发动，发动几率由技能差决定。
オーバースキル：冲击	追加武器，气力 130 以上、オーバーセンス L2 以上发动。
オーバースキル：透明化	获得“透明化回避能力＋会心率 100%”，气力 130 以上、オーバーセンス L3 以上发动。
オーバースキル：恐怖具现化	战斗后气力 −10，气力 130 以上、オーバーセンス L3 以上发动。
オーバースキル：变形	获得“变形回避能力”，“シールド防御”发动率 100%，气力 130 以上、オーバーセンス L3 以上发动

能力	效果
オーバースキル：オーバーフリーズ	周围5格内命中、回避-50%，攻击、防御-20%，气力130以上、オーバーセンスL5以上发动。
オーバースキル：硬化	装甲值上升，气力130以上、オーバーセンスL3以上发动。
オーバースキル：怪力	武器攻击力为气力%倍，气力130以上、オーバーセンスL3以上发动。
オーバースキル：窃盗	攻击对象的残弹、EN减半，气力130以上、オーバーセンスL2以上发动。
ジークフリード・システム	系统搭载机会出现通用的副驾驶。
クロッシング・システム	各机师能力共有。
同化	降低特定敌人的气力，吸收气力低下的特定敌人，之后HP、EN回复10%。
マジンパワー	伤害+25%，受到的伤害-25%，气力130发动。
铜铎パワー	伤害+25%，受到的伤害-25%，命中、回避+10%，气力130发动。
エモーショナルモード	照准值+5、运动性+5、装甲值+100、移动力+1、攻击力+300、陆S海S宇S，HP在50%以下，气力在140以上发动。
エヴォルト	可变更形态。
クリスタル・ハート	随着气力上升，给予的伤害会上升，气力120以上发动。
クリシュナ・ハート	随着气力上升，给予的伤害以及防护罩的效果会上升，气力120以上发动。
特殊效果武器无效	特殊效果武器无效。

精神

名称	对象	消费SP	效果
热血	自机	45	伤害2倍，不可和魂并用。
魂	自机	60	伤害2.5倍，不可和热血并用。
斗志	自机	30	一回合内，攻击必定会心，和热血、魂效果不重复。
ひらめき	自机	10	必定回避下次受到的攻击。
不屈	自机	20	下次受到的攻击伤害为10。
铁壁	自机	30	一回合内，受到的伤害为1/4。
かく乱	敌全机	70	一回合内，所有敌方机体命中率减半，但必中优先。
集中	自机	15	一回合内，命中、回避+30%。
必中	自机	20	一回合内，攻击命中100%。
感应	我方一机	35	一回合内，指定我方单位攻击命中100%。
直感	自机	25	ひらめき+必中。
加速	自己PU	10	下次移动时，移动力+3。
觉醒	自己PU	60	行动次数+1。
再动	我方指定PU	90	指定已经行动完的我方可再行动。
突击	自机	30	一回合内，地图武器之外的其他武器都可以移动后使用。
根性	自机	20	HP回复30%。
ド根性	自机	40	HP回复100%。
信赖	我方一机	30	指定我方机体HP回复2000。
友情	我方指定PU	60	指定我方PUHP回复100%。
绊	味方全机	80	地图上全部我方机体HP回复50%。
补给	我方指定PU	60	指定我方PU的EN、残弹全回复。
狙击	自机	30	一回合内，射程1和地图武器之外的全部武器射程+2。
气合	自机	40	气力+10。
气迫	自机	80	气力+30。
激励	我方指定PU	60	和自己邻接的己方机体气力+5。
脱力	敌PU	50	指定敌人气力-10。
期待	我方一机	80	指定我方机师SP回复50。
てかげん	自机	10	可击坠对手时留下10HP，技量高于敌人时有效。
直击	自机	30	下次攻击时，敌方的特殊防御以及SIZE差补正无视。
侦察	敌一机	5	调查指定敌人，一回合内，回避-10%。
爱	自机	90	加速+必中+ひらめき+热血+气合+幸运+努力。
幸运	自己PU	40	下次战斗获得的资金加倍。
祝福	我方指定PU	60	指定我方PU获得幸运效果。
努力	自己PU	20	下次战斗获得的经验值加倍。
应援	我方指定PU	40	指定我方PU获得努力效果。

奖励相关

ACE 奖励

本作中的 ACE 奖励并没有差异，击坠数 100 时全能力 +10，最高击坠数 999 时全能力 +100，因此一直让主力全力杀敌是更有效的。另外，击坠数最高的三个人，初期气力 +5。

机体全改造奖励

机体全改造之后，可以在以下项目中选择一项奖励。

- ●最大 HP+300
- ●最大 EN+50
- ●照准值 +10
- ●运动性 +10
- ●装甲值 +100
- ●移动力 +1
- ●全地形适应 A

武器全改造奖励

武器全改造之后，可以在以下项目中选择一项奖励。

- ●射程 +1
- ●命中补正 +20
- ●消费 EN–20%
- ●弹数 × 2
- ●CT 补正 +20
- ●全地形适应 A

改造继承

原机体	后继机体
レヴリウス	ソルヴリアス・レックス
	ソルヴリアス・レギーナ
セリウス	セリウスII
セリウス或セリウスII	セルケリウス
フリーダムガンダム	ストライクフリーダム
钢铁ジーグ	磁伟俱
ビッグシューター（新）	ビッグシューター（旧）
ダン・オブ・サーズデイ	サウダーデ・オブ・サンデイ
	ダリア・オブ・ウェンズデイ
Gガンナー	Gゼロガンナー
ネオオクサー	ゴーオクサー
	セレブレイダー
コスモダイバー	セレブレイダー
ゴーダンナー	ブレイドガイナー
ガチコ	エンペランザ
マークエルフ	マークゼクス
	マークザイン
	マークフィアー
メガセリオン・モデル	マークアイン
マークザイン	マークゼクス
	マークフィアー
デスティニーガンダム	レジェンドガンダム
	ガイアガンダム
テムジン 747J	テムジン TYPEA8
ソードウルフクラッシャー	ブラストルタイガー
ランスタッグブレイク	ランスタッグ（ソウタ）
ランスタッグ（ソウタ）	バイオプテラ

注意这次的后继机不少出来已经是数段全改造了，超过这个段数的会继承，否则仍然是全改造的段数。



合体攻击

本作的合体攻击集中在几部参战作品中，和以前的合体攻击类似，具有不可援攻援防、防护罩贯穿的特性，威力也是非常可观。注意本作中还有部分特殊合体攻击，和普通的相比只要求主攻击的机体的气力、EN，当然也只消费主机体的气力和EN，例如ストライクフリーダムガンダム和永恒号的合体技就是由强袭自由来发动的特殊合体攻击，这类在下表中用★来标记。





OVERMAN キングゲイナー

技名	射程	参与合体的机体
ガウリ队总攻击	1～3	パンサー(ガウリ机)＋パンサー(サラ机)＋パンサー(ベロー机)
マッハパンドシェイカー	1～3	アンダーゴレーム(ケジナン机)＋アンダーゴレーム(エンゲ机)＋アンダーゴレーム(ジャボリ机)

苍穹のファフナー

技名	射程	参与合体的机体
ツインドッグ	3～8	マークザイン＋マークジーベン
トリプルドッグ	1～3	マークフュンフ＋マークドライ＋マークアハト
クロスドッグ	1～3	マークザイン＋マークジーベン＋マークドライ＋マークアハト

机动战士ガンダム SEED DESTINY

技名	射程	参与合体的机体
コンビネーション・アサルト	1～2	ストライクフリーダムガンダム＋∞ジャスティスガンダム
★ミーティアフルバースト	3～8	ストライクフリーダムガンダム＋エターナル
★ミーティアフルバースト	3～8	∞ジャスティスガンダム＋エターナル

ガイキングLEGEND OF DAIKU-MARYU

技名	射程	参与合体的机体
ダブルデスパーサイト	1～3	ガイキング＋スティンガー
ストリームサイクロン	2～7	ガイキング＋クラブバンカー
デスファイヤー	1～6	ガイキング＋キルジャガー
スペリオルブースター	1～3	ガイキング＋スペリオルスティンガー
サーペントバスター	3～8	ガイキング＋サーペント
大回转コースタースイング	1～3	ガイキング＋大空魔龙(ボリューション)
デスファイヤー	1～6	大空魔龙＋スペリオルスティンガー
キラーバイト	1～3	大空魔龙＋スペリオルスティンガー
ミラクルドリル	1～3	バルキング＋大地魔龙
ジャイアントカッター	1～3	ライキング＋天空魔龙



钢铁神ジーグ

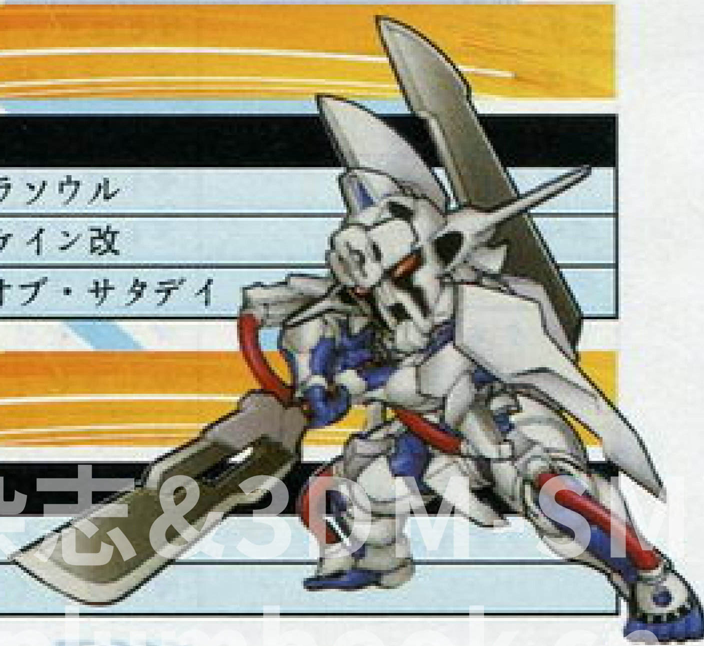
技名	射程	参与合体的机体
★ジーグバズーカ	2～6	钢铁ジーグ＋ビッグシューター（新）
★マッハドリル	1～3	钢铁ジーグ＋ビッグシューター（新）
★マッハドリル	1～3	磁伟俱＋ビッグシューター（旧）
ダブルスピンストーム	1～5	钢铁ジーグ＋磁伟俱
★钢铁神ジーグ	1～3	钢铁ジーグ＋磁伟俱

神魂合体ゴーダンナー！！

技名	射程	参与合体的机体
ダンナーコンビネーション(ネオ)	1～2	ゴーダンナー＋ネオオクサー
ダンナーコンビネーション(ゴー)	1～2	ゴーダンナー＋ゴーオクサー
ゴーダンナートリプルドライブ	1	ゴーダンナーツインドライブモード(同ゴーオクサー合体时)＋セレブレイダー
ガイナーコンビネーション	1～2	ブレイドガイナー＋セレブレイダー

ガン×ソード

技名	射程	参与合体的机体
弹丸エルドラダン	1～3	ダン・オブ・サーズデイ＋エルドラソウル
ガン×ソード	1～3	ダン・オブ・サーズデイ＋ヴォルケイン改
罪の眠り	1～3	シン・オブ・フライデイ＋セン・オブ・サタデイ



バンプレスト原创

技名	射程	参与合体的机体
チェイサー・コンビネーション	1～3	レヴリアス＋セリウス
シェイカー・コンビネーション	1～3	レヴリアス＋セリウスII

隐藏要素

联动

和前作类似，在SLOT2放置相应的GBA上的《机战》游戏就可获得特定的奖励，具体如下表。注意NDSi没有SLOT2接口，想联动的话还是需要用NDSL的。如果不联动的话，多周目时可以在商店中购入，注意需要的周目数不同，购买时也只能各种购买一个。

游戏	强化部件	效果	追加资金	周目
《A》	EG装甲	HP回复LV3，效果重复不可	30000	2
《R》	时流エンジン	EN回复LV3，效果重复不可	40000	3
《D》	レースアルカーナ	ビームコート、LV3分身回避能力、HP回复LV1	50000	4
《OG1》	テスラ・ドライブ	移动力+2、运动性+20、飞行能力、地形适应空S	60000	5
《J》	オルゴン・クラウド	バリアLV3、分身回避能力、地形移动コスト无视、EN回复LV1	80000	6
《OG2》	Z・O・アーマー	HP+2000、装甲+300、EN+150	70000	7
《第2次》	プラーナ・コンバーター	攻击力+500、照准值+20、射程+1、CT补正+30	100000	8

过关奖励

通关后照例会有可继承的项目和新追加的内容，具体有：

1. 本周气入的作品继承，二周目时可继续选择新的三作，多周目可使得全部作品都是气入状态。
2. 继承的资金为（获得的全部资金+卖出部件的资金－购入部件的资金）×（周目×25%），后者最高为100%。
3. 击坠数以及学习了的技能部件。
4. 机师间成长的信赖度。
5. 原创人物的精神可以变更。
6. 在部件商店按X键可以购入强化部件，每周目会增加一个联动的部件。

※记得在最后一关前把所有的技能部件给适合的机师用掉，否则会在过关时自动卖掉，并不合算。

隐藏机师

SEED（レイ+ステラ）

1. 13话后选择路线“ベルリン”，第14-1话“离别の光・前编”中，让キラ和シン战斗，但是不要用キラ击坠シン。
2. 第14-2话“离别の光・后编”中，不击坠シン。
3. 第15话“エンジェルダウン”中，不击坠シン、レイ以及タリア。
4. 29话后选择路线“龙宫岛”，第30话“情爱～さよなら・后编”会作为我方增援登场，并就此加入。

SEED（ハイネ）

1. 第19-2话“星の扉、运命の扉・后编”中，让アスラン和ハイネ战斗。
2. 第19-2话“星の扉、运命の扉・后编”中，用アスラン说得ハイネ。

ファフナー（翔子+笑良+卫+甲洋+道生+EDハッピーエンド）

1. 13话后选择路线“龙宫岛”，第15-2话“悲しみの飞翔・后编”中，我方第三回合前让翔子击坠スフィンクスC型种，且HP在30%以上。
2. 16话后选择路线“ビルドベース”，第17话“夺还せよ！もうひとりの钢铁ジーグ！！”时满足以下条件：甲洋比一骑击坠的フェストゥム以及アルヘノテレス型多。
3. 第23话“结成！ディカルド讨伐军”直到第30-1话“情爱～さよなら・前编”（29话后选择路线龙宫岛），笑良、剑司、卫、カノン・メンフィス、道生在这8话全部出击。
4. 第30-2话“情爱～さよなら・后编”中，在敌全灭之前，让ファフナー・マークジーベン移动到指定地点。
5. 第31话“苍穹～そら”完成后参战。

ゾイド（フェルミ）

1.25话后选择路线“大空魔龙とソラシティへ”，第27话“结末”中，让レ・ミィ、コトナ・エレガンス、ソウタ和フェルミ战斗。
2.第27话“结末”完成时，レ・ミィ、コトナ・エレガンス的击坠数合计在150以上。
3.第27话“结末”完成后参战。

ゴーダンナー（剑）

1.13话后选择路线“龙宫岛”，第15–2话“悲しみの飞翔・后编”中，让ルウ・ルー出击。
2.第15–2话“悲しみの飞翔・后编”中，让ルウ・ルー和拟态兽战斗。
3.第16–2话“激斗！ダンナーベース！！・后编”中，用ルウ・ルー击坠一台以上的拟态兽18号改。
4.29话后选择路线“ダンナーベース”，第31–2话“钢の巨人达・后编”完成后参战。

ガン×ソード（ミハエル、ファサリナ）

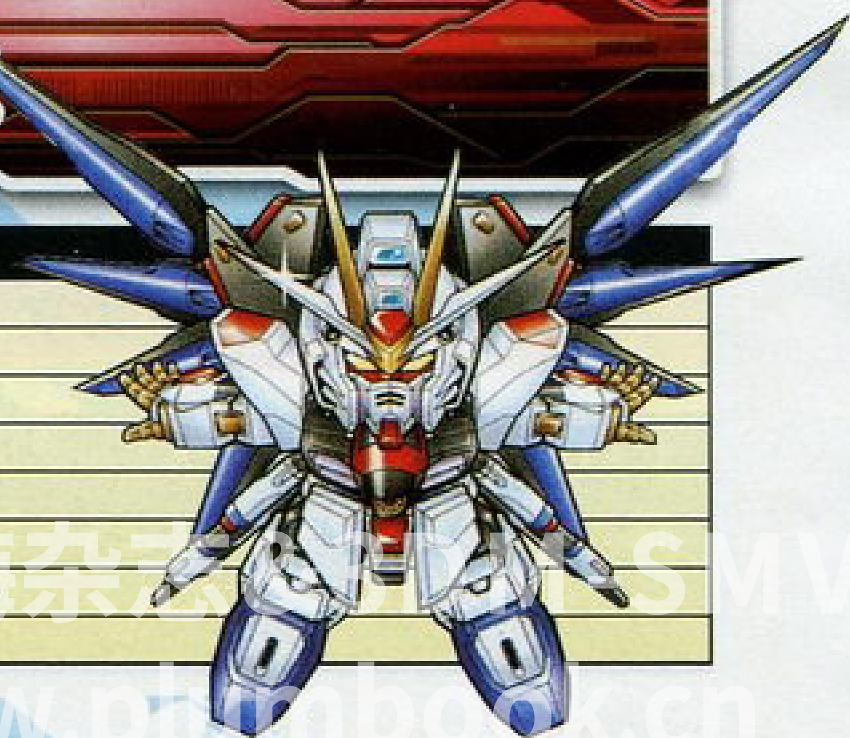
1.第8话“宿命のターミナル”中，让ヴァン击坠ガドヴェド・ガオードー台以上。
2.第25话“奇袭”中，让ヴァン击坠ウィリアム・ウィル・ウー。
3.25话后选择路线“アークエンジェルに同行”，第26话“绝望の中で掴んだ光”中，让ヴァン击坠ウィリアム・ウィル・ウー。
4.第26话“绝望の中で掴んだ光”中，让プリシラ和カロッサ战斗后，再用ヴァン击坠カロッサ。
5.第27话“幸せへのカウントダウン”中，让ヴァン击坠ファサリナ。
6.第27话“幸せへのカウントダウン”中，让ヴァン击坠カロッサ和メリッサ。
7.第32–1话“リセットされる世界・前编”中，击坠クー・クライング・クルー后，再击坠ファサリナ和ミハエル。
8.第32–1话“リセットされる世界・前编”完成后参战。

女主角选择

1.第10话“黑き炎の将军”中
シェルディア救出前先击坠ゼルガイアー→アンジェリカ+1
セリウスII的HP30%以下救出→シェルディア+1
2.第12–1话“蠢く翳・前编”中的选择
“アンジェリカと协力する”→アンジェリカ+1
“ひとりでシェルディアを助ける”→シェルディア+1
3.第13话“变わり果てた地球”后的路线选择
ベルリン→アンジェリカ+1
龙宫岛→シェルディア+1
4.第16–2话“激斗！ダンナーベース！！・后编”后的路线选择
ビルドベース→アンジェリカ+1
ダリウス界→シェルディア+1
5.第19–1话“星の扉、运命の扉・前编”完成后的选择
“シェルディアに迎えに行かせる”→アンジェリカ+1
“アンジェリカを迎えに行かせる”→シェルディア+1
6.“第19–2话星の扉、运命の扉・后编”开始时，哪方点数多哪方就成为女主角。

流程表

话数	章节名
第1话	ウェディングベルは战いの钟
第2话	异世界からの来访者
第3话	ビルドアップ！苏る传说！！
第4话	再会のコンビネーションアタック
第5话	オーバーマンバトル
第6话	タキシードを着たボンクラ野郎
第7话	ドランクヒーロー・スウィフトガール
第8话	宿命のターミナル







话数	章节名		
第9话	エリアZIの激斗		
第10话	黒き炎の将军		
第11—1话	ガイキング绝体绝命！！・前编		
第11—2话	ガイキング绝体绝命！！・后编		
第12—1话	蠢く翳・前编		
第12—2话	蠢く翳・后编		
第13话	変わり果てた地球		
路线选择	ベルリン	龙宫岛	
该路线作品	アンジェリカ ガンダムSEED キングゲイナー ゾイド マジンガー ダンガイオー	シェルディア ジーグ ガイキング ゴーダンナー ガンXソード	
第14—1话,14话	离别の光・前编	孤独～たたかい	
第14—2话,15—1话	离别の光・后编	悲しみの飞翔・前编	
第15话,15—2话	エンジェルダウン	悲しみの飞翔・后编	
第16—1话	激斗！ダンナーベース！！・前编		
第16—2话	激斗！ダンナーベース！！・后编		
路线选择	ビルドベース	ダリウス界	
该路线作品	アンジェリカ ガンダムSEED マジンガー ジーグ ゴーダンナー ガンXソード	シェルディア キングゲイナー ゾイド ガイキング ダンガイオー	
第17话	夺还せよ！もう一人の钢铁ジーグ！！	苏る大地魔龙	
第18话	存在～なかま	キャプテン・ガリス、冲击の秘密	
第19—1话	星の扉、运命の扉・前编		
第19—2话	星の扉、运命の扉・后编		
第20话	里切りと出会いと		
第21—1话	决战の时は来たれり・前编		
第21—2话	决战の时は来たれり・后编		
第22话	コンフュージョン・カーニバル		
第23话	结成！ディガルド讨伐军		
第24—1话	オーバーデビルクライシス・前编		
第24—2话	オーバーデビルクライシス・后编		
第25话	奇袭		
路线选择	アークエンジェルに同行	大空魔龙とソラシティへ	
该路线作品	ガンダムSEED キングゲイナー ファフナー マジンガー ジーグ ガンXソード	バーチャロン ゾイド ガイキング ゴーダンナー ダンガイオー	
第26话	绝望の中で掴んだ光	ジーンの野望	
第27话	幸せへのカウントダウン	结末	
第28话	リンケージ		
第29话	哀しき咒缚を解け		
路线选择	龙宫岛	ダリウス界	ダンナーベース
该路线作品	ガンダムSEED ファフナー ダンガイオー ガンXソード	キングゲイナー ゾイド ジーグ ガイキング	バーチャロン ゴーダンナー マジンガー
第30—1话,第30话,第30话	情爱～さよなら・前编	决战！三大魔龙！！	ラビッドシンドロームの恐怖
第30—2话,第31—1话,第31—1话	情爱～さよなら・后编	父の心・前编	钢の巨人达・前编
第31话,第31—2话,第31—2话	苍穹～そら	父の心・后编	钢の巨人达・后编
第32—1话	リセットされる世界・前编		
第32—2话	リセットされる世界・后编		
第33—1话	妃魅祸、野望の果て・前编		
第33—2话	妃魅祸、野望の果て・后编		
第34话	天国の雷		
第35话	Another Sphere		
最终话	心からの……		

剧情流程攻略

开篇就在ダンナーベース的医务室里，男主角ミスト从昏睡中醒来。一段对话后，ミスト装作自己失去记忆，称只记得自己的名字，还有3天没有吃饭。(失忆居然还记得自己的钱包丢了，真行！)为了填饱肚子，ミスト就留在ダンナーベース里打杂。两个月后，ミスト打杂去教堂给葵雾子博士送项链。怎料在婚礼途中跑出来一架拟态兽！

第1话 ウェディングベルは战いの钟

攻略要点 刚开始我们熟悉的ボス机器人为了耍帅，想独自解决拟态兽，不料反被拟态兽打爆，换光司上场。开始不必勉强，让光司向上跑，拖至第三回合小夫妻登场。到第四回合甲儿和さやか加入后就可以猛攻了。主角机刚出现就很拉风，直接让三台杂兵领便当了。



战斗胜利后众人把目光聚焦到会开动战机的ミスト身上。而ミスト继续装混，虽然葵博士对主角的身分感到可疑，但还是把他留下来并做为机师参战。接着葵博士居然在拟态兽体内发现了5年前大战中失踪的ミラ和マクッス，幸好他们还没有死，只是进入了深度沉睡。

第2话 异世界からの来访者

攻略要点 本关如果全灭杂兵或BOSS的HP在30%以下，BOSS都会撤离！所以建议先做掉BOSS再全灭杂兵。



海的另一边ガリウス军公然发动攻击，此时ダイヤ见到了大空魔龙，而自己也被凯王选择成为了机师。战后大空魔龙舰长ガリス向众人解释了自己的来历，并带来了ダリウス军企图通过印度洋的空间空洞大举进攻地面的坏消息。而另一边邪魔大王国已经通过ダリウス军的帮助，逃出了结界的封印！

第3话 ビルドアップ！苏る传说

攻略要点 刚开始时3对1，魔愚罗十分强劲，好好利用精神指令，将其击坠后，敌增援一批杂兵。战斗胜利后女主角加入。



战斗结束后，大空魔龙准备追进ゾーン的里面，却被司马博士制止了。众人决定先回基地商议一下。这时ミスト找到了以前的同伴アンジェリカ。会议中众人决定全部并入大空魔龙共同讨伐ダリウス军和邪魔大王国。

第4话 再会のコンビネーションアタック！

攻略要点 一开始男女主角就来了个合体攻击，羡慕得杏奈拉着ゴオ也要来一个。本关如果对防守没信心的话可以让我方机体占据基地，这样敌人就无法入侵了。本关的BOSS照样会在HP低于30%的时候撤离，注意别让他逃了。



战后大空魔龙全队被一阵白光笼罩，这正是男女主角之前在アトリーム星遭遇过的时空之门。当众人清醒过来时已经来到另外一个星球，男女主角也只好摊牌了。原来他们是アトリーム星人。但是关于脚下的星球，大家都没有头绪，只好先调查一下再做打算。

第5话 オーバーマンバトル

攻略要点 初期我方人员并不整齐，小心向左上推进，当然也可以原地等待支援。第三回合正中央会出现BOSS级援军ブリュンヒルデ，能力低的单位不要靠近！如果一开始就击坠它，那么大票的敌人会撤退，建议先全灭除它以外的敌人，最后再收拾它吧！



战后ゲイン为了表示谢意请众人去天井居住区大吃一顿。为了换取食物和燃料，大空魔龙答应ゲイン等人参与拖拽空中城堡去ゾネッド的工作。

第6话 タキシードを着たボンクラ野郎

攻略要点 想不到サスページ也跟到这个星球上来了，还厚颜无耻地骚扰邦的谈话。邦当然是要坚决还以颜色的。刚开始只有邦的一台机，不必与敌人缠斗，向上走拖至第三回合援兵就会出现了。此关敌人无援兵且サスページ也不会撤退，可以放心战斗。



サスページ不但被击爆，更惨的是他抓的俘虏苦力全被一个铁爪男救走了。但城镇被サスページ搞得满目疮痍，众人只得带着难民转移。

第7话 ドランクヒーロー・スウィフトガール

攻略要点 刚开始的三台机体都比较脆弱，建议向后走拖至第二回合主角出现。主角出现后击坠任意一台アンダーゴレーム就会有大量支援了。本关可获得不少芯片，可不要放逃任何人！不过ドミネーターの HP在50%以下就会逃跑，而HP有9800，援护搞定之。



シベリア铁道队突然袭击グローリア街道，却遭到传说中的五英雄（只剩四个糟老头了）的顽强抵抗。当大部队赶上的时候，眼前出现了一台谜一样的机体。但是众人对此毫无头绪，只能继续向着ゾネッド前进。

第8话 宿命のターミナル

攻略要点 因为本关不会在固定回合数出支援，所以初期两台机最好先强化过，而且建议优先攻击ドミネーター，击坠它后才能出支援军。



大空魔龙的空间转移装置的研究稍有眉目，但还需时间。众人决定晚上先上街补给一下。但就在街上，几对宿敌碰面了。战斗结束后又获知空间转移装置完成的消息，不过为了获取燃料还得向エリアZi区进发。

第9话 エリアZiの激斗

攻略要点 如果能在三回合之前做掉ザイリン也能引出双方的支援来，如果做掉ザイリン第一批敌人会集体逃走，注意。初期的兵全部清掉之后换上魔兽军团，HP普遍比较厚，多利用援护攻击提高效率。本关サスページ在HP低于30%时会逃跑。



当大空魔龙来到Zi区的时候，ディガルド军又跑来捣乱，情况越来越复杂了。战后村子里的重要设施被破坏，需要找牛人来修复，于是大空魔龙又平白无故地多出一项任务来。本来是整装待发寻找牛人的，想不到这回又被时空之门传到了ダリウス界。

第10话 黒き炎の将军

攻略要点 本关一开始敌方会主动攻击我方，所以后期按兵不动摆好阵式迎击敌

人！当ノーザ的HP减少至一半时，敌援军出现在右上方，同时2号女主角也会出现。用主角对2号女主角进行攻击一次（不能击毁）会发生剧情，剧情后加入我方。也可直接消灭サスページ让2号女主角加入。



ノーザ成功用计把大空魔龙骗来后却挨了一通海扁，还反倒让ミスト找到了久违的シュルディア。

第11话 ガイキング绝体绝命！！·前编

攻略要点 又是固定回合数支援的关卡，有把握的话可以先向敌人推进。第四回合敌方支援的BOSS相当强劲，干不掉的话不要惹他为好，先清杂兵好了，否则BOSS的HP在一半以下就过关了。最好两个BOSS都留到最后打，多多榨取经验值。



ダリウス军的工程师面具人プロイスト竟然用一种矿石把凯王抓走了。众人为了救出凯王决定追击ダリウス军。

第11话 ガイキング绝体绝命！！·后编

攻略要点 本关凯王被夹在中间，不太好靠近，全队一起压上吧。几台BOSS级机体都比较厚，好在不会逃跑，用车轮战搞死之。钢铁ジーグ靠近凯王后凯王归队。



终于把凯王救回来了，另一边ダリウス17世忙着宣布新的继承者プロイスト，还宣称得到了神秘人的帮助，一定能灭掉大空魔龙。正准备迎击敌人的大空魔龙再一次遭遇了时空之门。

第12话 蠢く翳·前编

攻略要点 刚开始选择"ひとりでシュルディアを救出する"则男主角与2号女主角合成小队，选择"アンジェリカと协力して救出する"则男主角与1号女主角合成小队，无大碍，只会影响好感度。ジグラット的HP很厚，但下方的军曹撑个五六回合不是问题，主角可以先往下推进，第二回合大军杀到就没问题了。



这回居然传到月球了。去月面侦查的三主角救下了MARZ小队的ハッター军曹，又搅上烂摊子了。

第12话 蠢く翳·后编

攻略要点 第一批杂兵没啥好说的，就是回避率比较高。第二批蔷薇三姐妹随便打爆哪一个都会撤离，建议多用连击技一起击败。第三批出现的BOSS不会撤离，慢慢蹂躏吧。



好不容易找到了使用时空之门的ギル，但好像并不是他侵略了ミスト的家乡。此时得知地球陷入危难之中，大空魔龙就又被传回了地球。

第13话 変わり果てた地球

攻略要点 本关的杂兵较之前的更杂了，就几个高达BOSS还可以，多用精神指令和援护可以快速搞定。第二回合基拉大神会开着自由与大天使一起加入，这次基拉的全武器射击居然是颠倒过来的，汗。



正在赶往ダンナーベース途中的大空魔龙居然半途碰到了地球联合军。联合军不顾大局竟然攻了过来，幸亏大天使及时赶到。战后战场上出现了神秘的金色机体，众人在基拉的劝说下逃离了战场。

第14话 离别の光·前编（ベルリン支线）

攻略要点 敌人高达系和巴库系单位的命中回避都普便比较高，特别是飞鸟还有装甲。多多利用精神指令可方便解决。建议超级系的先歇歇，让基拉和主角等人主战。



来到欧亚地区，大天使就遭遇了ミネルバ队的袭击，当然，袭击者最后全没能逃过被削成棍的命运。

第14话 离别の光·后编（ベルリン支线）

攻略要点 刚开始敌人不会主动冲上来，还需要我们自己推进。毁灭高达比较棘手，皮糙肉厚威力强，先放在一边清杂兵好了。第二回合幻痛部队从地图左下方支援，先灭之。最后再打ネオ或ステラ，有把握的话可以一起打掉。



为了阻止暴走的毁灭高达，基拉毅然地把丝黛拉送上西天，从此与飞鸟结下梁子。而我们的男主角也对基拉这超高的切人造诣佩服不已。

第15话 エンジェルダウン（ベルリン支线）

攻略要点 刚开始的杂兵并不强，就是血残了点，建议放弃脱离的念头，全灭美！第二回合敌主力部队登场，又是一批高达啊、扎库啊什么的，命中回避都比较高（谁让他们是队长机呢），有精神指令就不要吝啬了，回报可是不小的。



飞鸟那个疯子和雷研究来研究去终于把自由给切了，一下子扬眉吐气。

第14话 孤独～たたかい（龙宫岛支线）

攻略要点 本关几乎全是杂兵战，初期可以不必理会BOSS，拖至第三回合大军出现好联合起来对付之。



之前见到的金色机体竟然是沉睡多年的フェストゥム，幸亏有大空魔龙的援助这才打退了フェストゥム的入侵。

第15话 悲しみの飞翔·前编（龙宫岛支线）

攻略要点 本关敌人的配置可真单一，就是不太好打，敌人命中能力不俗，多加注意。刚开始把ルウ往下拉，换主力上去扛。增援的D型种带有不少芯片，不要错过了。



联合军遭到了フェストゥム的袭击，出于人道主义，龙宫岛和大空魔龙出手相助，想不到这是フェストゥム的调虎离山之计，它们真正的目标正是龙宫岛。

第15话 悲しみの飞翔·后编（龙宫岛支线）

攻略要点 刚开始只有翔子一台机，不建议冒险硬拼，向右逃拖到支援赶到即可。完完全全的一场杂兵战，还能捞到不少芯片。



龙宫岛的事件终于告一段落，大空魔龙决定向ダンナーベース进发与大天使号合流，在ダンナーベース合流后，之前从拟态兽体内救出来的マクッス卷着ミラ暴走了……

第16话 激斗！ダンナーベース！！·前编

攻略要点 如果把コアガンナー击坠可是要GAME OVER的，但要把コアガンナー的HP降到10%以下的确不好控制，不过如果有手加减（てかげん）这一精神指令的话很容易就能达成目标。



回收回来的マクッス很快就异化而亡，众人还没回过神来，拟态兽再度来袭，而ルウ一眼就认出了它们……

第16话 激斗！ダンナーベース！！·后编

攻略要点 刚开始会有个第三方机体跟我们抢经验和金钱，别输给它。增援的杂兵在基地上方出现，配置与初期一样，但会快速入侵基地，注意别把过多兵力投入到下方。



众人得知妃魅祸命令壹鬼马去高千穗峰，因为她感应到了在该山峰中央部分有铜铎的波动，我方又要面临选择了。

第17话 夺还せよ！もう一人の钢铁ジーグ！！（ビルドベース支线）

攻略要点 本关敌人比较凶悍数量也很多，必须小心！大火焰偶的HP高达32000，同时拥有7格射程！它会在HP30%以下时撤退，用援护搞定吧。最后一波敌人出现在左下角。



虽然明知妃魅祸设下圈套让众人往里跳，但是为了救出ジーグ之头，众人唯有冒险。以为夺回了ジーグ之头就可以喘口气的众人却又被フェストゥム给盯上了。

第17话 苏る大地魔龙（ダリウス界支线）

攻略要点 大地魔龙和バルキング的HP在50%以下时会携带第一批敌人撤退，所以集中攻击他们就可以了。支援上来的ギル不会撤退的，尽情地打好了。



プロイスト竟然召唤出了大空魔龙原型机之一的大地魔龙，本以为可以灭了大空魔龙，不料被凯王打败。但她并没死心，她还在酝酿着一个计划。

第18话 存在～なかま（ビルドベース支线）

攻略要点 刚开始我方机器都是未改造过的小白，可以先退进基地，击坠两个敌人后，敌人出援军。我方援军在后一回合出现，耐心等待。本关会有很多敌人的援军，我方也尽量多出兵吧。一定要注意保护下面两台机。



第18话 キャプテン·ガリス、冲击の秘密（ダリウス界支线）

攻略要点 本关杂兵中夹杂的几个BOSS比较棘手，天空魔龙和ライキング的HP在50%以下时会撤离，可以不必硬拼。另外两个BOSS依然不会逃跑。



プロイスト卑鄙到用ルル胁迫ガリス启动天空魔龙的地步，虽然还是没能灭掉大空魔龙，但是ガリス却在此事中负伤，于是便把舰长之位交给了他的女儿ルル。另一方面，一骑虽然做了一段时间的俘虏，却得到了法芙娜的救世主型。而ミスト也在那边见到了自己的仇人イスペイル。

第19话 星の扉、运命の扉·前编

攻略要点 刚开始我方有大批大众脸，没关系，让他们去领便当好了。第二回合我方大部队在敌人背后支援，一定要赶在敌人入侵空间站之前解决。过关后有个选项，无大碍，还是影响好感度用的。



为了抢夺资料，联合军派出幻痛部队袭击DSSD空间站，幸亏大天使及时救援，否则空间站就被攻陷了。

第19话 星の扉、运命の扉·后编

攻略要点 三方混战的一关，建议先攻击红方部队，必要时捡捡漏。シン会在后期支援红军，打爆他的话ルナマリア会撤退，所以先打ルナマリア为上。此关可以用阿斯朗直接说得依扎克和迪亚哥。而海涅需要用阿斯朗攻击一次后再说得才会加入。



阿斯朗回归了，与基拉联手粉碎了迪朗代尔议长的“命运计划”，而自以为切人技术已如火纯青的飞鸟却被阿斯朗切了个干干脆脆，不过战后还是加入了我方。

第20话 里切りと出会いと

攻略要点 虽然刚开始的胜利条件是击坠ギル，其实击坠所有杂兵他就会撤离了，免了一场恶战。之后登场的クリアリア回避命中都很高，而且HP高达35000。最后一次援军中イスペイルHP有5万以上。只不过它在HP30%以下会触发剧情。



根据サコン老师的研究，众人来到月面基地调查，这回又遇到老对手イスペイル，ミスト爆发小宇宙才勉强把他打退。为了继续水晶·心的研究，イスペイル“邀请”众人进入基地。

第21话 决战の时は来たれり·前编

攻略要点 基地内部是一条单行线，敌人配置得很多，慢慢推进吧。全灭敌人后出现两个BOSS级电脑战机，才两个而已，人海之。



进入基地，众人被电脑战机守卫认定为外敌，无奈只能将他们排除。

第21话 决战の时は来たれり·后编

攻略要点 初期敌人挡道，不太好接近イスペイル，索性就赚点经验值吧。当杂兵数量减少到7队时增援一次。敌中间有个ヤガランデ，击坠它或イスペイル都会触发剧情，剧情后イスペイル的HP达到40%以下时会再次进入剧情，之后イスペイル的气力大减，给其最后一击吧！



战后有个叫ガズム的人发来通讯，称要与我方较量，女主角一看傻眼了，原来是自己的亲人（视好感度而定，1号女主角的话是她父亲，2号女主角的话是她妹妹），这是怎么回事？

第22话 コンフュージョン・カーニバル

攻略要点



本关不论从杂兵配置还是BOSS来看都像是一场彻底的杂兵战，毫无激情。

这回天井居然被传到了地球，跟随而来的还有ディガルド军，可惜来了一群傻子。

第23话 结成！ディガルド讨伐

攻略要点



本关的敌人配置与上一关如出一辙，就BOSS变强了点，我方出击数不少，仍然没有激情。

这回大空魔龙用上自己的相位转移装置来到了天井所在的星球，发现这边一点也不安分，ディガルド军趁大空魔龙不在的时候大肆攻城略地，而这个星球的幕后支配者ヴェリニー也出现在了众人面前，ミスト相信其中必然有联系。

第24话 オーバーデビルクライシス・前编

攻略要点

建议此话之前先强化一下ゲイナー的机体会安全得多。开始我方所有



队员气力下降50，很危险。注意在伪Kゲイナー只剩下两架时会再补给出来，因为气力的关系不要招惹增援为好。伪Kゲイナー不用理会，击坠カシマル后就可以了。

铁道队一群傻子到现在仍然不清楚状况，还在跟几个糟老头子较劲，甚至还搬来了伪Kゲイナー，想不到没有起任何作用。



第24话 オーバーデビルクライシス・后编

攻略要点

初期的オーバーデビル是个极大的威胁，拥有五万的HP和地图兵器，同时还有HP回复LV1。击坠オーバーデビル



后大量援军会出现，此时的ゲイナー和サラ不能击坠。让凯王快速接近オーバーデビル后胜利条件再次变更，击落オーバーデビル过关。

令铁道队想不到的是ディガルド武国已经攻到了家门口，无奈出动了冰之恶魔，但冰之恶魔暴走了，安全不受控制，幸好有凯王的火焰及时相救。

第25话 奇袭

攻略要点

（第一部分）本关第一部分是邦跟乌的单挑战，没技术可讲的，战前



先强化一下邦的铠甲，然后就多用精神指令辅助战斗。**（第二部分）**一开始我方在中间被四周敌人包围，数量很多。但是我方脚下就是个基地（太滋润了），可以占据着基地外围，敌人来一个杀一个，来两个杀一双！等敌人数量减少后再杀外围。

团结了各方势力后，大天使与大空魔龙准备给ディガルド武国总部来个突然袭击，不料反被敌人包围。在ルージ等人的活跃下才得以逃出包围。而此时根据资料的解析，铁爪男打算启动“幸福时光”计划……

第26话 绝望の中で掴んだ光（大天使支线）

攻略要点 刚开始两台比较脆弱的机体暴露在敌人眼皮底下。先把他们向我方推动，第二回合邦上场后条件就会变更了，同时假的盖娜全部消失。全灭初期敌人后补给上来的BOSS カロッサ和メリッサ击坠一个会撤退，所以用连击技解决吧。



刚准备找铁爪男的麻烦就发现铁道队跟阿斯哈姆掐起来了，シンシア以为好玩跑出去就打，想不到铁道队的人气不打一处来连シンシア一起打，无奈啊，一起上解决吧。

第26话 幸せへのカウントダウン（大天使支线）

攻略要点 一开始可以原地等待支援。第二回合后用有加速和带有芯片的机体就能很快占领基地，大部队可以打打掩护。占领基地后ミハエル就会登场，实力比较强，注意占领的那台机不要被打爆了。カロッサ和メリッサ就算一起击坠另一个也会加满一次HP并使用精神。ミハエル能力很强劲，赏他点精神吧。



虽然破坏了铁爪男的火箭发射基地，但铁爪男说在ヴェリニー的帮助之下又建起了一个发射基地。与此同时另一队人马去天空城搬救兵来对付ディガルド武国。

第26话 ジーンの野望（大空魔龙支线）

攻略要点 刚开始我方的站位很好，有一点加成，要好好利用，还是按兵不动等敌人来送死。フェルミ被击坠一次后会再回复一次，同时引出援军。本关BOSS级敌人的HP都在三万以上，好在不会逃跑，慢慢打。



来到天空城搬救兵的大空魔龙竟然碰了壁，但是ジーン派人打上天空城来了，天空城被攻陷后长老请求大空魔龙转移天上的难民。

第27话 结末（大空魔龙支线）

攻略要点 本关我方有多名要保护的机体，没把握的话还是躲一下为好，选强力的机体上上吧。敌人数量不少，好在BOSS也就三个，慢慢磨死他们吧。第一次击坠ジーン后下方会出现一批援兵，别管它们再一次击坠ジーン过关。



ディガルド武国的事件随着ジーン野心的破灭也划上了句号，而另一边大天使对铁爪男的第二基地还没有线索，干脆先合流回地球吧。

第28话 リンケージ

攻略要点 本话开始时敌人众多，撑到第三回敌援军登场后一开始的四个BOSS都会撤退。援军里有新机型，能力不差，同时两个BOSS的HP更是高得可以。而且两人都有地图兵器，相当难对付。ヴェリニー与ガズム在HP降到50%后都会引发剧情，剧情后ガズム撤退。



这回妃魅祸又想夺回铜铎，用计困住了剑儿，椿激发了钢铁ジーグ的铜铎之力而后被抓走。ヴェリニー和ガズム不失时宜地出现，面对强敌，ミスト驾驶合体机将敌人一击斩下。

第29话 哀しき咒缚を解け

攻略要点 本话任务要首先让钢铁ジーグ接近大火焰偶，所以最好开始前先针对性强化一下机体。ギル·バーグ的HP低于50%会撤退。接近成功后全灭敌人会有两波敌人相继出现。最后ギル·バーグ再次出现，这次就可以动真格干掉他了。



作为人质的椿居然被交换到ギル这个疯子手里。ギル这时说出了真相，虽然他很想杀死ミラ，但主要目的还是复兴宇宙海盗邦卡。

第30话 情爱～さよなら·前编(龙宫岛路线)

攻略要点 接近游戏的后期，敌人的HP变得越来越high了，不过用我方主力攻击的话，上万的HP自然也不在话下。全灭初期的敌人后会在地图的左上角出现一批援军，BOSS的HP更是达到8万，留着点精神值赏给它吧。



为了找出防止同化的方法，龙宫岛的众人决定进攻フェストゥム总部的核心取得资料。不了由纪惠博士也被同化，攻击我方。道生和卫在此战中献出了他们年轻的生命。

第30话 情爱～さよなら·后编(龙宫岛路线)

攻略要点 又是一个到达指定地点的关卡。本关的敌人数量相当庞大，中途会增援两次，还好本关没有BOSS级敌人登场！可以全队一起向上推进，有机会就让大天使占领指定地点就可以了。



大天使率众来到フェストゥム总部外面，遭到了フェストゥム围追堵截，还好有惊无险地进入了总部。

第30话 苍穹～そら(龙宫岛路线)

攻略要点 本关又是一条单行线，往里推进会逐渐出现援军。而配置方面与前两关并无差别，应该没什么难度。BOSS イドゥン有HP回复，同时在HP%50以下时会触发剧情撤离，就算能打爆也没有芯片。



经过一番恶战，一骑终于进入核心解放了数据，而且还把丧失了躯体的总士救了回来。至此，龙宫岛与フェストゥム之间的纷争终于结束了。

第30话 决战！三大魔龙！！(ダリウス界支线)

攻略要点 本关一开始，敌人出现在左上和右上。先解决向左上解决サスベージ，然后把大地魔龙、天空魔龙和ライキーグ的HP都降到10%以下就可以令他们三个加入我方。之后在地图上方出现敌人援军。



大空魔龙率众正向ダリウス军的帝都进军，サスベージ率领大地魔龙、天空魔龙和ライキーグ前来堵截，想不到自己被打败不说，另外三架机还被“招安”了。

第31话 父の心·前编(ダリウス界支线)

攻略要点 开始一堆杂兵挡在前面，全灭之后プロイスト驾驶超魔龙带领新的四将军支援，不用花心思在四将军身上了，他们会无限复活。直接攻击プロイスト就可以了，击坠后会发生剧情，剧情后再击坠一次就可以过关了。



ダリウス17世也无法容忍プロイスト的FD计划，于是乎联系我方，答应把ダイヤ的父亲连同停止ダリウス核心的钥匙一同交给我方。想不到プロイスト出现，先把自己的父皇杀死，然后又掳走了ダイヤ的父亲。

第31话 父の心·后编（ダリウス界支线）

攻略要点 大空魔龙剧情的最终战了，敌人配置不赖，命中率不低，不过此时我方能力应该也不差了，重点放在BOSS身上吧。刚开始不能击坠プロイスト，只能将其HP降至10%以下，然后发生剧情。剧情后就可以击坠プロイスト了。



虽然プロイスト利用ダイヤ的父亲做人质，但是经过众人的努力，终于将其救出并把プロイスト送上了西天。可是新的四将军通过牺牲自己又令プロイスト复活了，可惜还是被ダイヤ的炎之力彻底超度了。

第30话 ラビットシンドロームの恐怖（ダンナーベース支线）

攻略要点 本关我方全部出击也只有11台机，好在敌人实力不是很强，这是后期很难得见到的。初期杂兵全灭后敌援军在地图左下角出现。其中作为第三方出现的剑会作为BOSS与我方开战，注意他就可以了。



拟态兽大举进攻ダンナーベース，战斗中雾子博士发现ゴオ有中毒的迹象，而后出现的剑也有此症状，这些都跟之前暴走而亡的マクッス一模一样！

第31话 钢の巨人达·前编（ダンナーベース支线）

攻略要点 本关的杂兵依然有领便当的潜质，用他们练气力吧。后来补给上来的敌兵中有个BOSS，HP高达6万，还有HP回复技能，可惜机师脑残，一回合内车轮死它吧。



又一波的拟态兽袭来，众人忙着应付正面的敌人而放松了海上的警惕，不想被敌人趁虚而入。此时杏奈的父亲龙也出来救急，从他嘴中也得知了一个新的敌人——超拟态兽。

第31话 钢の巨人达·后编（ダンナーベース支线）

攻略要点 一开始要把ゴオ救回来，将其HP减到10%以下就可以了。之后的援军数量很多，同时HP也不低！超拟态兽是拥有8万HP和HP回复能力的强敌，注意分配精神吧！动作够快的话只击坠超拟态兽就可以过关了。



三方再次合流，解决了一下“历史遗留问题”后，便开始继续追击之前逃跑的铁爪男一伙。

第32话 リセットされる世界·前编

攻略要点 本关要在7个回合之内击坠铁爪男，难度不小，中间还有一批杂兵捣乱。此关能出多强的角色就出多强吧，在我方回合时尽量接近铁爪男，杂兵就等在敌人回合时反击吧。本关铁爪男HP有15万，在HP低于50%以下时还会回复一次。



众人终于来到铁爪男处，想不到ガズム先来一步，他（她）先接手了铁爪男的研究数据然后撕破脸皮要摧毁铁爪男的“幸福时光”计划，这时雷和邦跳出来与铁爪男一决死战，正好ガズム懒得自己动手，就先逃之夭夭了。

第32话 リセットされる世界·后编

攻略要点 本关给人的感觉就是一场杂兵大会战，中途会出很多杂兵。（敌人竟然领悟出人海战术的真谛了……）。第一批增援出现时ガズム会离开。待把オーバーデビル击坠后，ガズム一人独自在左下角出现，战胜后过关。



天空突然因为时空之门被分成两半，ガズム得意洋洋地跑出来说世界末日即将来临。此时女主角也说出了想拯救亲人的想法，经过多方努力，众人终于打败ガズム，救出了女主角的亲人。

第33话 妃魅祸、野望の果て·前编

攻略要点 一开始的敌人能力不低，同样先用杂兵提高气力。ル＝コボル拥有二次攻击以及地图武器，要十分注意，HP50％以下会发生剧情撤退，之后邪魔大王国率大批杂兵出来跳梁，别客气让它们领便当吧。



正准备寻找时空之门的所在地，这时候又得知一个名为ル＝コボル的人（这是另外一个女主角的亲人）在月球“邀请”主角们加入他（她），同时，妃魅祸为了得到铜铎的力量，也来到了月球。而此时的月球，是两个地球的月球的“合体”。

第33话 妃魅祸、野望の果て·后编

攻略要点 一开始的敌配置几乎和上一话后期一样，同样快速全灭吧。之后的援军仍然如出一辙，注意BOSS荒之皇，HP有16万，降至50％以下时会发生剧情但不会撤退，但它拥有HP回复，尽快解决吧。



妃魅祸用大铜铎的力量复活了之前死亡的壹鬼马等人并使之合体成荒之皇。不过她如意算盘打错了，结果不但大铜铎被毁，自己也再度被封印起来，邪魔大王国的事件终于告一段落。

第34话 天国の雷

攻略要点 一开始的杂兵并不多，第一批增援会出现在中后场，其中有4台小BOSS机，HP都在5万以下。全灭后迎来第二批增援，HP都为54000，不过就是脆了点。

经过与ル＝コボル的照面，之前被救回来的那个亲人道出了ル＝コボル的来源和イディクス的秘密。正聊着呢，突然接到从月球发来的求救信号……

第35话 Another Sphere

攻略要点 电脑战机的最终剧情。敌人一开始数量很多，当总数少至20队时，敌我双方援军登场，我方的为第三方援军，不能控制！最后还会有一批援军千万不要轻敌。タングラム的HP高达170000，不过身上没有芯片的。



众人此时发现古代文明的亡灵タングラム的存在，也知道了操纵时空之门的“七巧板”的存在，不过现在“七巧板”已经落入了イディクス一伙人的手中。把タングラム从“球”中解放出来后，它答应将我方传送到ル＝コボル那儿展开最终决战。



最终话 心からの・・・

攻略要点 最终话，现在的杂兵可一点也不杂了，其中很多都是BOSS级的机体。当敌军减少到一定程度会出现增援，只要ル＝コボル还在，增援就会一直出现，所以优先攻击ル＝コボル吧！ル＝コボル也是二次攻击，同时会恢复一次HP。当击坠ル＝コボル一次后，BOSS大变身，同时下方出现与本话初期同样的配置增援。最终BOSS ル＝コボルHP二十万，只可惜没有HP回复，华丽地把它磨死吧。



在集齐了队友的勇气之后，ミスト终于一击轰杀了ル＝コボル，谁知到它集齐了所有的“碎片”完成了完全体的复活。这时总士牺牲了自己，集齐了两个地球的所有人民的爱，把ル＝コボル彻底消灭（严重抄袭《龙珠》的桥段）。奇迹的是把另一个女主角的亲人也一同救了回来。世界再一次迎来了和平，终于清净了。



本作通关花去不少时间，因为剧情部分的文字量太大，如果剔除这些剧情阅读的话，15小时左右就能通关了。本作战斗部分实在是没有难度，隐藏要素也是系列中少得可怜的，剧情方面更是有点雷人，但是本作无论是在战斗动画、系统革新，还是在多隐藏剧情等方面，都会给我一些感动和玩味的地方。一句话，让我们放下偏见（别再拘泥于参战作品了）来看待这款《机战K》。











スーパーロボット大戦K

文 洋葱 美编 Juxi

魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE

光环视频收录

本作是被称为史上最凶的S·RPG——“《魔界战记》系列”二代的移植版，游戏在保留PS2版所有内容的同时加入了大量新要素，新系统、大量技能以及职业的加入使游戏的战斗乐趣得到了进一步的提升。好了，废话不多说，下面就开始我们的魔界之旅吧。

推荐度 A

魔界战记2 携带版			
魔界战记ディスガイア2 PORTABLE			
PSP 日本一Software	S·RPG	2009年3月26日	日版
1人	5229日元	无对应周边	

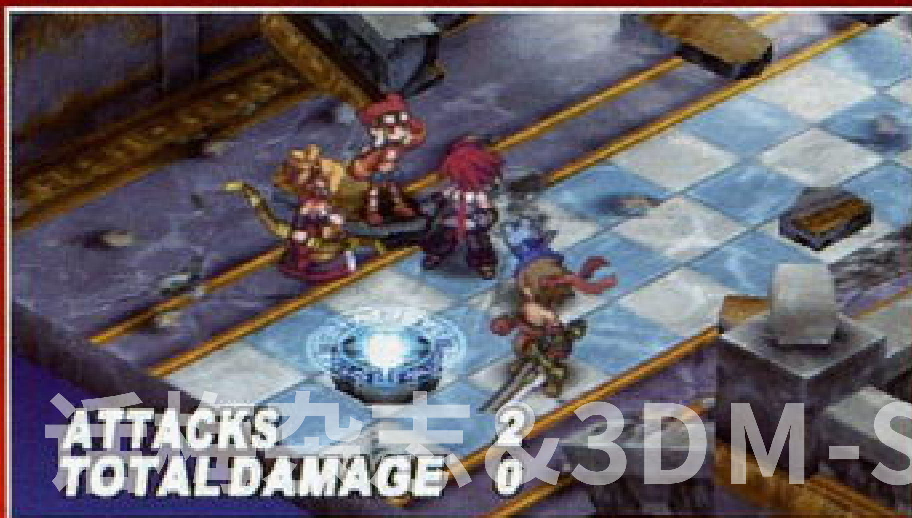
攻略透解 GUIDE THROUGH

系统解析

战斗基础知识

传送点

战斗开始时玩家会看到一个白色的传送点，我方所有角色都必须从传送点出发。每场战斗玩家最多可从传送点中唤出10人，注意我方若有一人站在传送点上的话会使其他角色无法出来，必须让挡在上面的人移开才行。另外，被唤出的角色可以重新回到传送点中。



实行指令

当玩家进行移动、选择好技能以及攻击目标之后，需要调出菜单选择“攻击开始”，角色才会实行这些指令。只要没有选择“攻击开始”，之前进行的移动以及选择的指令都是可以撤消重选的（“投げる”除外）。

地形与技能

战场地形还会影响角色部分技能的使用。有些技能对使用者周围的空间大小有要求，有的则对攻击目标和技能使用者的高低位置有要求，若不符合的话画面上会出现提示。

举起抛出

举起抛出是本作的重要设定之一，也是我方专有的动作，敌人无法使用。在战斗时选择“持ち上げる”就能把身边的一名角色或物体举起来（角色不分敌我），接着再选择“投げる”便可将其直线抛出，具体能抛多远因人而异，最远为5格，最少的则为3格。利用这个动作我们不仅可以通过一些特殊地形，还可以用于移动水晶，或是直接让部分特定敌人摔死等等。注意，角色举着东西时是无法行动的。

一名角色在举着同伴的同时，可以被其他人举起来，反复几次就可以形成一个壮观的“人塔”。此时若遭到攻击，只有“塔”最下方那名角色会受到伤害。在这种状态下最下方的角色若选择普通攻击的话，便可发动有趣的“塔攻击”，塔上的所有角色都会对目标进行一次物理攻击，若塔上的角色都有一定物攻能力，伤害会相当可观。

若将敌人举起，那么每回合结束必定都会遭到其攻击。部分敌人被抛出后会直接死亡，如企鹅プリニー。当玩家举起一名敌人扔到另一名敌人的头上时，会发现两名敌人中等级低的那名直接死亡了。千万别以为这是什么快速杀敌的好方法，因为剩下的那名敌人会得到死者的等级，如将一名32级的敌人扔到一名30级的敌人身上，那那么30级的敌人会死亡，而活下来的32级敌人将会升至62级。



面朝方向

和许多同类游戏一样，比起正面攻击，选择从敌人的侧面或是背后进攻的话能得到更好的效果，威力、命中率都会增加不少。我方若被敌人从侧面或背后袭击也是相同的状况。按紧方块键的同时按下十字键或拨动滑杆，可以调整角色面朝的方向。

连携攻击

非常实用的攻击方式。一名角色对敌人发动普通攻击时，若其前后左右相邻的格子中有同伴的话，便有一定几率发动连携攻击。连携攻击最大的优点是不会消耗协助角色的行动，不仅能助玩家迅速灭敌，还能打出更多的BONUS点数。

魔变化



《魔界战记3》新增系统——魔变化的改良版，完成阿库塔雷篇后便可在本篇中使用。通过魔变化，我们可以让队伍中的魔物型角色变身成武器，并让人型角色装备上，持续时间为两个回合。装备了这种武器的人型角色可以使用特殊的“魔变化技能”，并

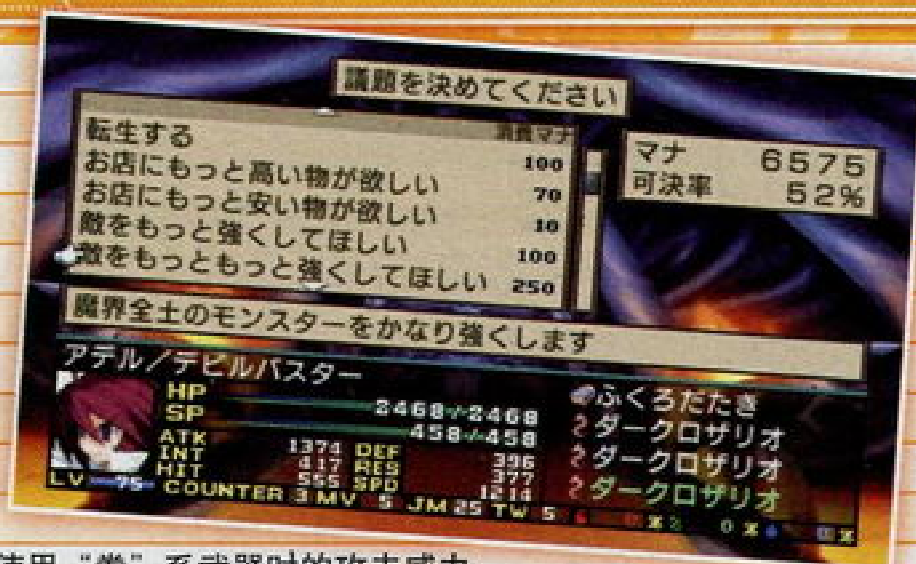
获得魔物的特性。另外，在这种状态下打倒敌人的话两名角色都可以获得100%的经验值，不过人型角色一旦死亡，魔物型角色也会跟着一起死亡。

魔变化的发动方法很简单，只要让我方人型角色和魔物型角色站在一起，接着让魔物型角色发动“魔チェンジ”，并从身边的人型角色中选出一名作为武器使用者便可。

BONUS

战斗时我们会看到屏幕右上方有一条名为BONUS的槽，当我方角色对敌人进行攻击或是破坏水晶，这条槽都会增长，蓄满一次后槽右方的数字会增加1，最多可增至9。战斗结束后，根据BONUS槽蓄满的次数，玩家能获得对应量的物品或经验值奖励。

角色基本能力



LV	等级
Counter	受到通常攻击后可进行反击的次数
MV	移动力
JM	跳跃力
TW	抛出距离
HP	体力
SP	魔力
ATK	攻击力，影响物理攻击威力
INT	魔力，影响魔法攻击威力
DEF	防御力
SPD	速度，影响遭到物理攻击时的回避率，以及使用“拳”系武器时的攻击威力
HIT	命中率，影响弓、枪的攻击威力
RES	魔法防御力

异常状态

毒	每回合减少角色HP
沉睡	一定时间内无法行动
麻痹	无法进行移动
混乱	无法使用特殊技
堕落	无法获得经验值、所有能力数值下降20%

水晶效果

在战场上，我们经常能看到地面上有红、黄、蓝等各种大小的色块，将光标移动到色块上可以调查色块具有的特殊效果，如“攻击力+50”、“无敌状态”等等，角色们（不分敌我）只要站在该色块上便能获得对应的效果。

色块上的特殊效果来源于“水晶”，玩家只要仔细找找，就能在战场上发现它们。每颗水晶都



具有一种特殊效果，只要将它们放在某个颜色的色块上，那么整个战场上同颜色的色块都能够获得水晶的特殊效果。如果将多块水晶都放到同一个色块上，效果是可以累加的。

水晶有各种各样的效果，当中某些是对我方有利的，某些是不利的。当遇到对我方不利的水晶时，我们可以通过举起抛出将其从色块中移开，或是进行攻击破坏。注意，若直接将处于某色块上的水晶破坏，且色块上没有其他水晶，那么该色块会连同水晶一起消失。

水晶効果一览

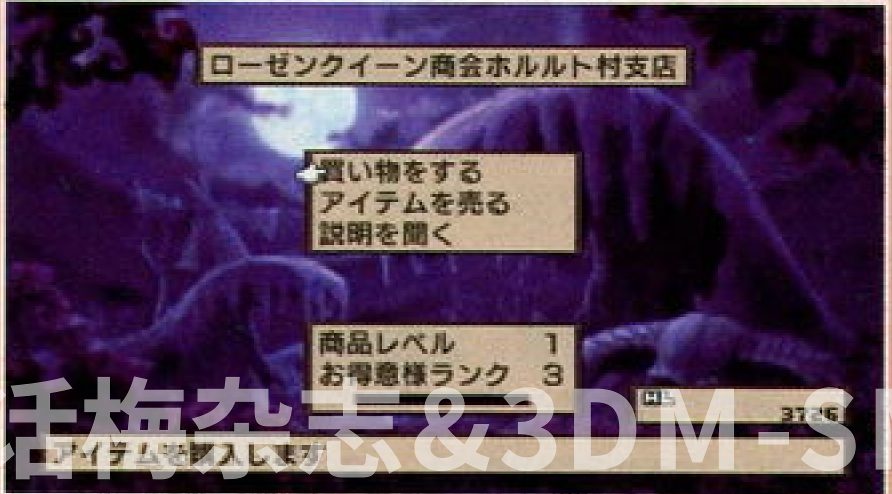
效果名	说明
回复20%	每回合回复最大HP的20%
经验值+50%	打倒对手后所得经验值增加50%
ヘル+50%	打倒对手后所得金钱增加50%
マナ+50%	打倒对手后所得玛娜增加50%
攻击力+50%	角色的攻击力+50%
攻击力－50%	角色的攻击力-50%
防御力+50%	角色的防御力+50%
防御力－50%	角色的防御力-50%
炎属性+50%	角色的炎耐性+50%
炎属性－50%	角色的炎耐性-50%
风属性+50%	角色的风耐性+50%
风属性－50%	角色的风耐性-50%
水属性+50%	角色的水耐性+50%
水属性－50%	角色的水耐性-50%
移动力+1	角色移动力+1
回避	角色回避力上升
攻击回数+1	通常攻击以及魔法攻击的次数+1
敌强化+50%	敌人的各项能力值+50%
超敌强化3倍	敌人的各项能力值+200%
ダメージ20%	每回合减少最大HP的20%
味方ダメージ20%	我方角色每回合减少最大HP的20%
进入禁止	无法进入该区域
持ち上げ禁止	无法举起东西
色变化禁止	即使破坏色块上的水晶，色块颜色也不会改变
ワープ	回合结束时角色被随机传送
一击死	除了MISS以外，一旦受到伤害便立即死亡
邻接攻击禁止	无法使用近距离攻击
远距离攻击禁止	无法使用远距离攻击
タワー攻击禁止	无法使用“塔”攻击
无敌	受到攻击HP也不减
增殖	回合结束时若有人站在该区域上（不分敌我），会出现该角色的复制品，能力与本尊完全相同。若我方角色遭到复制，复制品依旧属于敌方阵营
侵食	色块面积会随着回合数的增加而变大
沈默	无法使用特殊技
敌レベルアップ	敌人每回合提升一级
ダメージ扩散	当某个人遭到攻击时，与其属于同一势力的角色都会受到伤害
ステージクリア	直接过关
融合	随机让区域上的两名敌人合体，合体后等级大幅提升
ダメージ反转	攻击效果和回复效果颠倒，回复会对角色造成伤害，攻击则可为角色回复HP

商店



暗黑议会中选择议题“お店にもっと高いものが欲しい”，若议题顺利通过，那么商品等级便会提升一级，商店内会开始出售更高级的装备道具。在本作中，即使两件装备的名称完全相同，它们的性能也可能会有少许差别，玩家在购物时要仔细看看商品的详细资料，从中挑选出最理想的商品。

在据点的村庄中一共有三家商店，分别是武器店、防具店以及道具店。注意，每次进入商店时里面销售的商品都是随机的，也就是说玩家若没有找到满意的商品，可以退出去重新进来。进入商店后玩家会看到“商品等级　X”以及一条名为“お得意样ランク”的槽，每购买一件物品“お得意样ランク”槽就会增加，蓄满一条后玩家便可在



暗黑议会





暗黑议会是本作的特色系统之一，也是游戏非常重要的一个部分。进入暗黑议会中玩家可以创建新的角色，也可以选择议题并召集议员们开会，让自己的各种要求得到批准。大部分议题都需要消耗玛娜才能选择，少部分不消耗玛娜的议题是不需要通过议会批准便可直接实现的。

每次进入议会时都要先选择一名召集角色，接着若选择了需要通过议会批准的议题，便会自动进入暗黑议会的审判庭。此时玩家会看见审判庭里坐着各种魔物，它们就是本次会议的议员。选择“评决开始”后议员们会针对玩家提出的要求进行投票，当赞成票数大于反对票，玩家的要求便能实现。

我们可以通过观察魔物身上的颜色，来得知他们对议题的看法。蓝色代表赞同，红色为反对，而保持原色的议员则会随机投票。简单点说就是蓝色越多，议题通过的可能性也就越大。那么若红色议员多于蓝色的话该怎么办呢？此时就需要利用各种道具来“贿赂”红色议员。会议开始后将光标移到想要贿赂的议员身上，接着按下○键便可调出旅行袋并选择贿赂用物品。赠送物品的次数不限，玩家可以送到议员彻底变成蓝色为止。不过千万不要胡乱送东西，因为议员们都有各自的喜好，若送错东西的话反而还会降低他们的支持度。选择贿赂道具时画面上会显示议员对该物品的渴求度，该送什么一目了然，议员对道具的评价从低到高依次是：



若贿赂失败议题没有通过的话，玩家还可以采取最后的手段——武力解决。不过这在初期基本是行不通的，因为议员当中有很多等级为3位数的魔物，而且在议会上全军覆没也会导致游戏Game Over。

当议题“议员になりたい”通过后，男主人公阿迪尔便能以议员的身分出席会议，接着NPC们就会提出各种让人哭笑不得的议题，如“想要成为主人公”、“让阿迪尔拿钱出来”等等，玩家可以选择赞成或不赞成，同时还要继续通过贿赂来拉拢其他议员们。如果这些古里古怪的议题通过的话，那事后玩家可是会倒霉的……

议题一览

议题	效果	消耗玛娜
议员一览を見たい	查看至今出场过的议员的资料	—
新しいキャラクターを作る	创造新角色	0＋（1～5000）
キャラクターを削除する	删除角色（仅限于自创角色）	—
名前を変えたい	更改角色名（仅限于自创角色）	—
转生する	转生，等级变为1	100＋（1～5000）
转生して罪を偿う	转生，同时消除前科	400＋（1～5000）
プリニー转生して罪を偿う	转生成プリニー，同时消除前科	200＋（1～5000）
プリニー转生を终える	结束プリニー生涯重新转生	400＋（1～5000）
お店にもっと高い物がほしい	提高商店商品等级	10～120
お店にもっと安い物がほしい	降低商店商品等级	10
敌をもっと强くしてほしい	让全世界敌人变强	100
敌をもっともっと强くしてほしい	让全世界敌人变得非常强	250
敌をもっとも强くしてほしい	让全世界敌人变得非常非常强	500
敌をもっと弱くしてほしい	让全世界敌人变弱	10
敌をもっともっと弱くしてほしい	让全世界敌人变得非常弱	100
敌をもっとも弱くしてほしい	让全世界敌人变得非常非常弱	200
メガネも买いたい	让防具屋出售眼镜	30
ベルトも买いたい	让防具屋出售腰带	30
靴も买いたい	让防具屋出售鞋	30
ギプスも买いたい	让防具屋出售石膏绷带	50
反击回数を增やす	增加反击次数	300
移动力を增やす	增加移动力	500
名前に汉字を使いたい	起名时可用汉字	500
タフガイを作りたい	能选择职业“重骑士”	10
恶人を作りたい	能选择职业“咎人”	10
调教师を作りたい	能选择职业“魔法使”	10
怪しいジジイを作りたい	能选择职业“贤者”	10
グラマー美女を作りたい	能选择职业“魔法剑士”	10
忍者を作りたいでござる	能选择职业“忍者（男）”	20
くの一を作りたいでござる	能选择职业“忍者（女）”	20
夕日が似合う男を作りたい	能选择职业“炮手”	20
东洋の剑士を作りたい	能选择职业“侍”	20
爱の狩人を作りたい	能选择职业“弓箭手”	20
究极の战士を作りたい	能选择职业“混沌战士”	500
经验值を3倍もらう	下一次打倒敌人时获得3倍经验（仅一次）	50
ボーナスゲージUP	战斗刚开始便拥有一定的BONUS	50
プリニーデー	下一次战斗只让プリニー出击	50
军资金がほしい	让各位议员提供资金	10
练武の洞窟へのゲートを开く	可以前往“练武の洞窟”	700
别ゲームの主人公と战いたい!	地图上出现新地点“暑中见舞い申し上げます”，与アサギ战斗	100
ニジレンジャー再び	地图上出现新地点“ヒーローショー开催”，与七名“正义の味方”战斗	200
エンディングが见たい!	地图上出现新地点“エンディングが见たい”，与ビューティー男爵战斗	400
堕ちた圣女の封印を解く!	地图上出现新地点“圣パプリカ王国　”，与プリエ战斗	500
别魔界の魔王と战いたい!	与ラハール、フロン进行战斗	600
别魔界の魔王にケンカを売る!	与ラハール进行战斗	5000
谜の封印を解き放ちたい!	地图上出现新地点“ビューティーキャッスル”，与传说中的魔女マージョリー战斗	1500
宇宙最强の魔王に会いたい!!	地图上出现新地点“ファントム・キングダム”，与宇宙最强魔王ゼタ战斗	3000
超魔王バールに会いたい!!	地图上出现新地点“バール城”，与超魔王バール战斗	9999
议员になりたい	让阿迪尔成为议员	200
议员としての发言力を上げたい	提升发言力	20
暗黑议会に出席	出席会议	—
据点マップにアトリエを开きたい	在据点地图上新增工作室	100
魔チャンジターンを增やす	增加魔变化的持续回合数	1000
修罗の国の封印を解放したい	解放修罗之国的封印，让修罗发挥真正的实力	9999
やり込み传道师 チャンプル先生	地图上出现新地点“汉、现る”，与チャンプル战斗	800
やり込み传道师 ラズベリル	地图上出现新地点“これぞ禁断の爱”，与ラズベリル战斗	2400
やり込み传道师 マオ	地图上出现新地点“やり込みの终着驿”，与マオ战斗	7200

角色创造



创造新角色时我们首先要从自己的队伍中选出一名角色，这名角色与接下来创造的新角色会成为师徒关系，新创造的角色为弟子。接着玩家会进入职业选择界面为新角色挑选职业，一开始玩家只可以选择一些下级职业，当把某个下级职业练到一定的等级后，创造角色时便会出现对应的上级职业可选。将某两种职业练到一定程度，还有可能出现结合这两种职业特性的新职业。

选择职业并起好名字后，玩家还要选择角色的素质，素质从低到高一共有六种，最差为“どうしようもないクズ（废渣）”，最好的是天才，游戏最初只能选择前者。素质的高低不仅关系到创造角色需要消耗的玛娜，还影响角色额外得到的能力值点数，若选择了“どうしようもないクズ”的话角色还会被倒扣一点能力值点数。

上面我们提到了新创角色与队伍中一名角色会成为师徒关系，在战斗中，当师徒站在一起，且弟子有魔法技能的话，师傅可以使用弟子的所有魔法。另外，师徒发动连携攻击的几率也比较高。

转生

前往暗黑议会消耗一定玛娜便可让角色进行转生，转生是培养强力角色必不可少的一道程序。转生后角色的等级会变回1级，同时获得一些额外的能力值奖励，今后升级时所提升的能力值比起以前也会高出不少。

和创造新角色时一样，转生时玩家也要选择角色的素质。此时，素质不仅会影响额外得到的能力值点数，还直接关系到技能继承度，若选择了“どうしようもないクズ”技能继承度只有45％，选择天才的话则有95％。不过需要注意一点，那就是角色转生之后身上的玛娜会归零，转生之前别忘了把多余的玛娜都用掉。

道具界

道具界是一个很好的练级地点。与村中的“アイテム界屋”交谈，玩家便可从旅行袋里的所有道具中选出一件，前往该道具的世界中进行冒险，道具的等级将直接影响道具界中敌人的等级。道具界中的迷宫是随机生成的，玩家只要找到每层迷宫的传送点便可前往下一层，随着层数的增加，敌人的实力也会越来越强。在道具界中玩家每通过一层，该道具的等级便会提升一级，获得更高的性能效果。也就是说我们在道具界中冒险不仅能锻炼角色，同时还能强化道具。每通过10层，玩家便有一次选择是否回村的机会，另外也可以利用道具デール直接回村。下次若选择了相同的道具不需要从第一层重打，可以继续攻略。

在道具界中冒险时玩家会发现，除了通往

下一层的传送点以外，地图上偶尔还会出现一个绿色传送点。这个传送点可通往不可思议的小屋，小屋里的内容是完全随机的，有时里面会放着几个宝箱，有时会出现珍贵道具商店，还有的时候会出现一些特殊敌人，打倒他们后可以一次性让道具提升数级。

前科与罪状



当角色满足了特定的条件后（如等级超过20、HP超过500），与村中的“邮便屋”交谈可获得各种“罪状”。接着进入罪状的道具界，并根据罪状信息上的提示前往某层找到裁判所，第一个踩上“裁判所传送点”的角色可以获得前科证明（利用人塔的话可以让多名角色同时获得前科证明）。获得前科证明后有不少好处，如购物时能打折、议题通过率提高以及经验值提高等等。另外，主人公阿迪尔的前科数量还会影响到游戏的结局。

获得前科证明后角色的头像上会有个很显眼的“前科印记”，如果不想要这个印记的话，可以前往暗黑议会选择议题“转生して罪を偿う”，这样一来印记就会消失，不过购物打折等优惠效果是不会消失的。

全结局达成方法

GOOD END	打倒同伴的次数不到50
BAD END	打倒同伴次数超过50，且阿迪尔前科数超过10
BAD END2	打倒同伴次数超过100（罗扎林德最起码打倒同伴一次），且阿迪尔前科数超过99
汀库END	汀库等级超过1000，且让其给最终BOSS最后一击
阿库塔雷END	与阿库塔雷的战斗中全军覆没
阿库塔雷END2	阿库塔雷篇通关
艾特娜END	第三话打倒艾特娜
拉哈鲁END	第十一话打倒拉哈鲁
中BOSS END	议题“エンディングが见たい！”通过后，与中BOSS战斗并获得胜利
拉哈鲁END2	议题“别魔界の魔王にケンカを売る！”通过后，与拉哈鲁战斗并获得胜利





流程攻略

第一话 魔王之女

阿迪尔

舞台 村はずれの平原

由于中了魔王杰诺（ゼノン）的诅咒，人类少年阿迪尔（アデル）的家人变成了恶魔，惟有他没有受到诅咒的影响。随着时间的流逝，被变为恶魔的人类会渐渐失去记忆以及自我，为了解除诅咒拯救家人，阿迪尔下定决心要将罪魁祸首魔王杰诺消灭。

原本打算通过召唤仪式叫出魔王，可仪式并未成功。出现在阿迪尔面前的并不是魔王，而是魔王那不谙世事的独生女——罗扎林德（ロザリンド）。通过仪式被召唤出的罗扎林德无法反抗阿迪尔，无奈之下她只好陪着阿迪尔一起踏上了寻找魔王的旅途。





初心者ヶ原

ゴースト的远距离特殊攻击威力不低，对我方两名主角以外的角色都具有一定的威胁，建议让HP较高的阿迪尔去吸引火力。战斗开始时敌方有四人站在战场中央的绿色块中，每回合结束时色块上的特殊效果会让他们回复HP，可以通过“投げる”让他们离开色块，或是集中火力迅速消灭，不给他们回复的机会。



水镜の泉

战斗一开始让一名角色迅速冲到左侧破坏水晶，否则周围的敌人都会处于攻防能力提升50%的状态。プリニー虽然不怎么强，但其攻击伤害对我方HP较低的回复系职业还是比较有威胁，建议一开始只派近战系职业上场与他们战斗，等需要回复HP时再让回复系职业上场。

偏屈者の隠れ家

战场上有一块水晶拥有“经验值+50%”的效果，可以将其扔到蓝色块上。第二回合左侧两只プチオーク会将它们旁边的宝箱破坏，若不想失去这个宝箱，第一回合开始时让一名角色将罗扎林德投到宝箱附近，然后让她用枪对宝箱进行攻击获得物品。

枯れ木ヶ原

ダークヒーロー的实力很强，建议在他靠近之前把周围的杂兵都清理干净，否则会很危险。ダークヒーロー旁边的法师不仅会为他增加防御力，还能使用回复魔法，必须优先消灭。遭到近身攻击后ダークヒーロー会进行反击，且反击的威力相当高，因此建议让罗扎林德等擅长远距离攻击的角色去对付他。



第二话 罗扎林德的谎言

舞台 魔王ゼノンの宫殿

在罗扎林德的带领下，阿迪尔来到了魔王杰诺的宫殿。可眼前的宫殿一片狼藉，似乎是遭到了什么人的破坏，而魔王也并不在此处。刚进入宫殿两人就看见了一只会飞会说话的青蛙，定眼一看，罗扎林德发现这只青蛙竟是自己的青梅竹马汀库（ティンク）。原来，汀库是被破坏了宫殿的神秘人物施了魔法，才变成这幅模样。在罗扎林德的要求下，阿迪尔答应让汀库加入队伍。

神殿深处众人与黑暗英雄——阿库塔雷相遇。罗扎林德误以为是阿库塔雷破坏了父亲的宫殿，于是二话不说就和对方动起了手。狠狠修理了阿库塔雷一顿后，汀库才告诉罗扎林德此人并不是犯人……

另一方，罗扎林德失踪的消息已传到了魔王杰诺的耳里，他开始派人暗中调查女儿的下落。

酒池肉林の间

法系敌人ゴースト的魔法攻击威力非常高，尽早消灭为好。战场中央的绿色块有提高防御力的作用，周围四个小丑围攻上来时可以利用色块来保护法系职业。

铁拳制裁の间

整个战场上都有着敌人攻防能力提升50%的效果，且每回合结束后全场角色以及宝箱的位置都会随机发生变化，需要破坏上方两个水晶才能解除这些效果。战斗开始时下方有两个宝箱，若担心被敌人破坏的话可以先开宝箱再去破坏水晶。敌人只有一名，不过攻击力很高且可以使用反击，建议用魔法将我方角色防御能力提高后再去与他战斗。另外要注意敌人会优先攻击我方等级较低的角色。

绝体绝命の间

一开始千万不要向正前方冲，否则会被左右两侧的敌人包围。在原地等待一会让左右两侧的敌人主动从高台上跳下来，将他们消灭后再去对付正前方站成一排的巨斧手。几名巨斧手实力不俗，让大伙用范围技迅速将她们消灭，推荐使用弓系技能“狂い咲き乱射花”。



完全无欠の间

战场大部分的区域都有着敌方攻防能力提升50%、以及移动力-1的效果。一开始不要靠近阿库塔雷，等把周围的杂兵解决后派一名角色迅速将阿库塔雷身后具有对我方不利效果的水晶破坏，接着对BOSS进行围攻。阿库塔雷的平均实力很强，HP和攻击力都很高，战斗前要准备好充足的补给。

第三话 魔神降临



舞台 杀戮者の宝库

离开宫殿后众人回到了阿迪尔所生活的小村中，整顿结束后再次踏上寻找魔王的旅途。出发之前，罗扎林德将汀库拉到一旁，和他商量起陷害阿迪尔的方法。原来，罗扎林德一路上都只是在装老实，她一直暗暗在心中嘲笑阿迪尔的不自量力，并打算在途中找机会夺其性命。



众人跟着汀库来到了遍地都是魔物的毒沼泽，途中，阿迪尔对魔王为何不寻找失踪的女儿产生了疑问，谁知听了他的话后罗扎林德却突然大发雷霆，因为罗扎林德觉得阿迪尔在怀疑她的身分。

吵闹了一会之后众人突然见到一位红发少女，对方自称是魔神艾特娜（エトナ），为了杀死魔王而专程来到这颗星球。得知罗扎林德是魔王之女后艾特娜命令她带路，可罗扎林德怎么可能老老实实听话，见对方不配合，艾特娜决定让罗扎林德吃点苦头。关键时刻，阿迪尔挺身而出为罗扎林德挡下了一击，阿迪尔的举动让一直在暗中设计他的罗扎林德产生了动摇……

经过一场战斗，阿迪尔等人深刻体会到面对强大的魔神时，自己是多么的无力。艾特娜表示若再不说出魔王的位置，她就要将在场的人通通杀掉。最终，被逼至绝境的罗扎林德坦白，其实就连她自己都没有见过父亲一眼，更别说知道他的去向了。

虫毒の沼地

战场上的紫色块会让我方角色中毒，且紫色块会随着时间慢慢扩大，需要速战速决。当然，若有耐心的话也可以将分散在四周的水晶逐个破坏再慢慢料理敌人。敌人分得很散，且坑坑洼洼的地形会给我方移动带来不便，此时可以利用抛出动作将同伴扔到敌人身边。由于对方整体实力不强，我方完全可以两人一组分头行动。

狂气の安全地带

三块水晶的效果均对我方有利，不要去破坏。不过本关的水晶会自己移动，开战后派一个人到右边守在水晶附近，不让它们移动到黄色块以外的地方，以保证我方一直能得到有利的特殊效果。注意敌人的攻击均有一定几率使我方中毒，提前准备解药或派一名僧侣上场。

亡き骸の园

与上一战相比敌人的实力强了不少，不仅血厚还能使用高威力范围攻击技，注意战斗时尽量不要让我方角色站在一起。最好使用魔法提升一下法系职业的防御力，否则很容易被秒杀。

前科证明

阿迪尔原本打算前往下一个冒险地点“丽しの惨剧乡”，却被告知那儿只有犯罪者才能进入。与村左侧的“邮便屋”交谈，得到罪状书后与“道具界屋”交谈并点击罪状书进入道具界，接下来要做的是到达道具界的第四层。到了第四层后找到蓝色的传送点“裁判所ゲート”，进入裁判所后得到前科证明，最后利用道具“デール”离开道具界便可。


時空ゲート：上に乗ると次の階へ行く

惨剧乡

若是一周目的话本战基本无法获胜。周围大量的プリニー战队等级超过20，而身为BOSS的魔神艾特娜等级更是达到了1000，所以这注定是一场惨剧……如果不想什么都不做就全灭的话，可以集中火力打プリニー赚点经验值。

第四话 阿库塔雷的密策

舞台 ダロス大河

得知罗扎林德并不知道魔王的去向，之前假装带路其实是在伺机对付自己时，阿迪尔并没有生气，反倒对从未见过父亲的罗扎林德产生了一丝同情。休息了一晚，正当阿迪尔准备继续上路寻找魔王时，却被人告知有个穿白色斗篷的家伙将他的弟弟妹妹——太郎和花子抓走了。提到白色斗篷，阿迪尔第一个想到的就是之前因误会而被自己教训了一顿的黑暗英雄阿库塔雷，他这次的行动很可能是为了复仇。



绑架犯临走前称，要救回两人的话就到河边去见他。前往目的地的途中，罗扎林德无意中得知阿迪尔和现在的家人并没有血缘关系，他早在两岁时便遭到了亲生父母的遗弃……

在河边等待着众人的果然是阿库塔雷，太郎和花子也平安无事。当众人将这个添乱的家伙痛殴一顿，并准备带两个孩子回家时，太郎竟一脚踏空从悬崖上摔进了河里……

血染めの溪谷



敌我分别处于大桥的两头，大桥上的色块有“无法使用远距离攻击（包括魔法）”的不利效果，且敌方不会主动过来。建议让一个投距离为5格的角色将一名同伴扔到对岸，让其去破坏水晶以解除桥上那些不利效果。当然，如果有很强的近战职业的话，也可以带上回复系角色直接通过大桥冲到对岸。注意对岸有一块经验值+50%的水晶别错过了。

生命の交换场

攻击力+50%的水晶可以助我方快速消灭敌人，不过本战几名敌人的攻击力本身也不低，若要使用水晶注意尽量不要给对方出手的机会。敌人ビーストテイマー会为周围的同伴提升攻击力，要尽早将其消灭。

深红の泷つぼ

战斗开始后最好立刻破坏或移开右上角那块黄色水晶，因为那块水晶有着让敌人不断提升等级的效果。敌人基本是物攻型，移动范围大，只要注意回复基本没有什么难点。

魔龙の大口

最初需要先将一人扔到左岸破坏黄色水晶，前方的黄色块才能通过。左下方有防御力-50%的水晶，好好利用的话可以高效率灭敌。阿库塔雷所处的红色块有“无敌”效果，且两块对应的水晶不但远还无法被举起，战斗时需要将阿库塔雷诱出该区域才行。

第五话 笨拙的约定

舞台 魔の大空洞

太郎被河水冲入了无数魔物所居住的大空洞，阿迪尔等人急忙跟着冲了进去。看着为救家人而毫不犹豫冲入大空洞的阿迪尔，罗扎林德开始怀疑起父亲对自己的感情……前进的途中，阿迪尔发现阿库塔雷也跟了过来，原来阿库塔雷是觉得太郎落水他多少有些责任，看来这家伙的本性并不算太坏。

大空洞深处，大伙找到了被魔物包围的太郎。最终在阿库塔雷的协力下，阿迪尔成功带着太郎离开了大空洞。回去的路上，阿迪尔发现罗扎林德一直闷闷不乐，估计她又在想父亲的事了。见罗扎林德如此重视父亲，阿迪尔向她保证，只要魔王愿意亲手解除大家身上的诅咒，他就不会取其性命。



饱色者のアギト

蓝色块会使敌人的能力提升，且色块会随着时间扩大，玩家要尽快将战场最深处的那块水晶破坏。另外战场右方还有一块蓝色水晶的效果为“每回合回复20%的HP（不分敌我）”，本次敌人的HP都很厚，这个效果对我方来说并不合算。最深处的敌人位置比较集中，可以用魔法提升阿迪尔的防御力，然后让其冲进去使用“狮子王波”这类范围技，其他人再补几下攻击便可。

永久なる暗黑



相当简单的一战。第一回合敌人不会行动，第二回合开始敌方会集体冲过来。玩家可以趁对方靠近之前将右方两块提升防御和攻击能力的水晶扔到紫色块上，然后让大伙去占领那剩下的9格紫色块。这样大伙的防御、攻击能力都提升了50%，可以轻松解决那些主动送上门的魔物。

亡者の断末魔

首先破坏黄色的水晶，接着将右方具有“无敌”效果的水晶从红色块上移走，这样攻击就可以对敌人造成伤害了。作为NPC临时加入的阿库塔雷实力很强，与其担心他的安危不如想办法快速消灭敌人以免经验被抢。

暗の历史迹

敌人“アルラウネ”会使用回复魔法，需优先消灭。犬型敌人能使用高威力范围攻击冲撞，注意我方的站位。

第六话 斗技场

舞台

武斗会



某天，阿迪尔在村中遇到了一名叫做雪丸的女性，她正在四处打听斗技场的位置。与雪丸交谈后得知，原来最近魔王会亲自主办一场武斗会，在武斗会上获



得优胜的人有机会见到魔王本人。听到这个消息，阿迪尔和罗扎林德怎么可能坐得住？他们决定立即前往斗技场。

在斗技场中，两人遇到了魔神艾特娜和阿库塔雷，艾特娜似乎也是冲着魔王而来，而阿库塔雷则是本次武斗会的裁判。第一场比赛结束后众人再次见到了雪丸，此时汀库突然发出了一声怪叫，他表示之前破坏了魔王宫殿、并把自己变成青蛙的家伙穿着与雪丸非常相似的服装……

第1回战

非常简单的一战。战斗开始后敌人基本是一个一个单独冲上来的，玩家不需主动靠过去，敌人每冲过来一个就采取围攻战术迅速解决。若发现剩下的最后两三名敌人不行动的话，可以派一人稍微往前走几步，将对方一个个引诱过来便可。

第2回战

整个战场上到处都有对我方不利的特殊效果，如每回合减少HP、无法使用远距离攻击、禁止进入。最初敌人都站在拥有无敌效果的黄色块中，可以通过举起抛出将他们扔到其他颜色的区域中再对付。将眼前第一个敌人解决后，派一名移动范围大的角色沿着战场边缘，前往右方破坏红颜色的水晶，这样一来战场上所有的不利效果都会消失，接着就能专心灭敌了。战场中央的老人擅长远距离范围攻击，且威力不俗，要优先消灭。

第3回战

红色块会每回合减少我方角色的HP，不过由于作为效果源的红色水晶在战场最深处，也可以不去理会，只要注意别踩上红色块便可。“水变化”那块水晶要尽早破坏，否则每回合结束时对应区域上的角色会随机被传送到别的位置。“ネモフィラ”会使用回复魔法，是优先消灭对象。

第4回战

虽然本战所有敌人都是弱角プリニー，但战场最深处的那块黄色水晶会让整个战场上的敌人实力大幅强化，这样一来プリニー们的力量会增长到150～170。战斗开始后要立刻派一名HP较高的角色冲进敌阵去破坏水晶，破坏水晶后战斗难度将大大降低。

第七话 武斗会的迟疑

舞台

武斗会

武斗大会第一天顺利结束，只要在明天的几场比赛中获胜就可以见到魔王了。晚上，罗扎林德独自外出散步时突然遭到了袭击，对方竟然是雪丸。还没等罗扎林德问清原因，雪丸再次拔刀冲来，幸好被经过的阿迪尔阻止了。见形势不利，雪丸只留下一句“自己要为雪之一族报仇”，便离去了……

第二天的准决赛众人再次见到了雪丸，不过对昨晚的偷袭行为她竟表示毫不知情，而且雪丸的样子也不像是在说谎，那么昨晚袭击罗扎林德的究竟是……准决赛中雪丸败给了阿迪尔，在武斗会上获胜并见到魔王是雪丸的使命，未能完成使命的她竟准备拔刀自决。阿迪尔当然不会眼睁睁地让雪丸自杀，他提议让雪丸加入队伍，这样的话她也可以见到魔王了。罗扎林德并没有反对阿迪尔的提议，因为通过战斗她发现，面前的雪丸和昨日袭击自己的似乎不是同一个人。

VS雪丸

战场上的色块虽然有“伤害扩散”和“所有角色回避上升”的效果，不过敌人只有雪丸一人，因此可以不去理会水晶，派两名攻击力、命中高的角色和雪丸硬拼便可。

第5回战

敌人的实力马马虎虎，后方几名HP稍微高一点。五名敌人分得很散，不靠近的话他们也不会主动过来，可以集中火力逐个击破，非常轻松的一战。



准决胜

杂兵分成四批分散在四个角落，注意女忍者花影的攻击会使我方角色无法移动，提前准备些解除异常状态的药。忍者们有直线攻击技能，注意尽量别让角色们站成一排。雪丸的实力很普通，集中攻击很快便能将其击败。战斗结束后雪丸加入队伍。

决胜战

ヘビーナイト的防御力和HP非常高，需要集中火力消灭。四个角落中的敌人由于地形关系，需要通过远距离攻击消灭，不建议把同伴扔过去。阿库塔雷的攻击和以前没多大区别，依旧要注意他的反击，多用远距离攻击，使用近距离攻击的话要保证攻击者有足够的HP。



第八话 魔王杰诺登场

舞台 コロシアム地下

顺利获得冠军后，阿迪尔等人被带到了斗技场地下室，在那里他们终于见到了魔王。见冠军竟然不是魔神艾特娜，魔王显得有些遗憾，因为这场武斗会是他专为诱出魔神而设的圈套。还没等罗扎林德和魔王说上几句话，雪丸突然拔刀冲向魔王，不过由于实力悬殊，雪丸在碰到对方之前就被魔法打倒在地。原来，雪丸是15年前被魔王消灭的雪之一族的幸存者，她此次的目的就是要为一族报仇。

面对反抗自己的人，魔王绝不手软，即使自己女儿为她们求情也没有用……面对魔王的大批手下，阿迪尔等人很快就因体力不支而陷入困境。就在此时，魔神艾特娜也找到了此处，她的出现让阿迪尔等人找到了逃跑的机会。

黄泉送り回廊

本关只需要一路破坏具有“禁止进入”效果的水晶，踩到最深处的绿色块上便可过关。左右两侧的两批敌人基本都是28或30级的，实力相当可怕，安全起见的话还是派两名牺牲品去吸引敌人的注意力，避免在破坏水晶时被干扰。

败者断罪场

蓝色块和绿色块会轮流拥有“无法进入”的效果。本战的敌人都是一些实力很弱的法师，很容易对付。



斗技场地下祭坛

两边的丧尸是不会主动攻击的，可以先集中火力对付面前的龙。飞龙有威力极高的范围攻击，HP低的角色就别靠近了。丧尸的实力一般，可以将我方人员分成两批分头行动，注意丧尸的攻击会使我方角色中毒，别忘了准备解药。



后悔の语り部

本战的所有敌人等级最初都为15，不过他们的等级每回合都会提升，因此要速战速决。由于战场最深处黄色水晶的关系，我方无法使用特殊技能，只能进行普通攻击，因此要多利用连携攻击来增加伤



胜者暗杀场

所有敌人都不会主动进攻。高台上的法师需要派罗扎林德等能进行远距离攻击的角色去对付，途中的龙会很无耻地盯着我方低等级的角色攻击，低等级角色尽量别靠近它们。

腐败する审判室

战斗开始时所有敌人脚下的色块都有“攻击次数+1”以及“回复HP”的效果，非常棘手。建议把一个移动范围较大，又有一定攻击力的角色扔到敌阵中，让其迅速将黄色水晶破坏，这样一来所有不利效果都会消失。接着优先解决左右两侧的弓箭手，因为正前方的骑士能力虽强，不过他们不会主动进攻。另外骑士身后还有两名可以使用回复魔法的角色，让刚刚负责破坏水晶的角色先将这两人解决。

第九话 魔王召唤

舞台 アルケシティ

魔王死了……死在了魔神艾特娜的手上。不过，阿迪尔家人身上的诅咒并没有因魔王的死而消失，魔神艾特娜也觉得很奇怪，按理来说，打败魔王之后自己的称号就应该会变为魔王，可实际上却什么变化都没有。因此大家开始怀疑，之前见到的也许只是个冒牌货。

阿迪尔的养母建议再尝试召唤魔王一次，可若想要召唤魔王的话需要一个拥有强大魔力的物品。经商量，大伙决定去拜托魔神艾特娜。不过艾特娜可不是什么好心人，她找了一个下等恶魔的爪子送给了阿迪尔，并谎称那是魔神之爪，因此仪式很理所当然地失败了。这一次被召唤出来的依旧不是魔王，而是刚刚拿假货骗了阿迪尔的魔神艾特娜……

坠ちた荣都

敌人的整体能力都不低，特别是忍者的攻击力相当可怕。战斗开始后不要急着冲上前，在原地等待左右两侧的男忍者主动过来，集中火力将他们消灭后，派一名HP较高的同伴上前将敌人一个个吸引过来。



炼金术の墓场

红色块有经验值+50%的效果。左右两侧的敌人都集中在一起，可以使用范围攻击快速消灭。注意上方有三个宝箱不要错过了。本战敌人等级虽然都超过30，不过实力并不强，是很适合拿来练级的一关。

改ざんされし街

和敌人战斗时尽量让他们站在紫色块中，因为该区域有“伤害扩散”的效果，我方只需注意自己别踩上去便可。敌人的能力一般，找两名攻击力高以及一名负责回复的角色一路冲到底吧。

牙をむく魔都

和上次面对成群的プリニー时一样，本战的大部分区域也有“敌强化+50%”的效果。不过如果只有这个还好，プリニー身后一蓝一红两块水晶都具有“增殖”效果，每过一回合敌人的数量都会增加，因此要尽早破坏。和プリニー战斗有个简单快捷的方法，若玩家把它们举起来再抛到地上，它们的身体就会爆炸，等于直接死亡。注意以这种方法消灭它们是无法得到经验值的。



第十话 两名忍者

舞台 尸の荒野

艾特娜几乎要发疯了。莫名其妙被召唤出来她并不介意，可是这个召唤术却大幅削弱了她的力量，现在路边随便一个低等魔物都能轻易将这位魔神打败。因此艾特娜决定，在能力彻底恢复之前阿迪尔必须做自己的保镖……

见魔神艾特娜失去了力量，那些长期忍受她折磨的手下都趁机开溜。见此情景，艾特娜非常生气，她要求众人陪自己一起去将那些魔物捉回来并教训一顿。



可当众人辛辛苦苦追上艾特娜的手下时，他们却早已找到了新的主人，这位新主人竟然还是雪丸的哥哥——斧雪。见到斧雪后，汀库马上认出他就是破坏了宫殿并把自己变成青蛙的人。因族人被杀，斧雪和雪丸一样憎恨着魔王，之前伪装成雪丸接近罗扎林德，并准备行刺的也是他。

不顾雪丸的劝阻，斧雪再次拔刀准备杀掉罗扎林德。可就在此时，理应死于魔神之手的魔王竟然出现在大家面前……

朽ち果てた大地

地形比较复杂，到处都是“禁止进入”的红色块，而关键的水晶又距离传送点很远。多派几名拥有远距离攻击技的角色上场，直接隔着红色块把敌人バジリコック消灭，注意バジリコック同样可以隔着红色块攻击我们，而且它还有直线集体攻击技，注意别让我方角色站成一条线。

恶梦への诱い

非常特别的一战。整个战场上都有着“一击死”的效果，只要角色的命中率足够，不管自身攻击力有多低都能一招秒杀敌人。因此可以派一些拥有大范围攻击的角色上场，不用几回合便能结束战斗。

反逆する精灵

战场大部分区域都有着可怕的“融合”效果。每回合结束后都会有プリニー自动消灭，接着它的等级会自动加到其他プリニー身上，不用几个回合后方的プリニー就能拥有200以上的等级。由于融合水晶位置很远，即使玩家用最快的速度赶到并将其破坏，后方几只プリニー至少也通过融合升到了80级左右。建议玩家直接冲向左上角破坏拥有“持ち上げ禁止”效果的红色水晶，这样就可以通过抛出动作直接秒杀那几只等级超高的プリニー了。

死者どもの息吹

本战敌人的攻击力都非常可怕，每一步都要非常谨慎。第一回合只派一名耐打的角色上场并往前走四五步，接着选择防御，之后斧雪就会带着几名手下冲过来将其包围，第二回合便可让其他同伴一起上场对斧雪等人进行围攻。注意，在将这批敌人消灭之前千万不要再吸引到其他敌人，否则会非常吃力，解决斧雪这批后剩下的就好对付了。



第十一话 觉醒

舞台 神螺の塔

面对一族的仇人，斧雪二话不说便冲上前与其开战。利用究极忍术，斧雪成功击退了魔王，不过魔王临走之前的那一击也使得斧雪受了重伤……众人带着斧雪一起回到了阿迪尔的家，之后斧雪一直昏迷不醒。就在雪丸急得不知所措时，罗扎林德突然想起了一种能治百病的万能药。据说，居住在神螺之塔的一名老人手上就有这种药。可是当众人赶到神螺之塔后，那名老人却说万能药刚刚被抢走了，抢药的人正在塔的最顶端。



来到塔顶之后，出现在众人眼前的竟是魔神艾特娜的主人——拉哈鲁（ラハール）。拉哈鲁是为带回擅自行动的艾特娜而来到这颗星球，至于万能药，则被他当成了充饥的食物……交谈时，拉哈鲁发现罗扎林德身上有一个奇怪的封印。为了满足自己的好奇心，拉哈鲁没经过对方同意便擅自将那封印解除。谁知，封印解除的瞬间罗扎林德失去了自我，并得到了一股巨大的魔力……

贤者の挑战状

一开始派一名移动范围大的角色向左走，并将一路上的水晶全部破坏，让战场上的“禁止进入”效果全部消失。注意中央高台上的僧侣会使用回复魔法，且其所站的红色块有“无敌”效果，可以先把一名同伴扔上高台，再让其将僧侣抛到红色块以外的地面并消灭。剩下的敌人分得很散，且若不靠近也不会主动攻过来，可以集中火力逐个击破。

知恵くらべ

敌人分散在四个角落中，都是HP较低的法系职业。不过由于几块水晶的关系，敌人的攻击伤害都很可怕。幸好对方都不喜欢主动进攻，建议我方集体行动，到敌人的附近时使用魔法提升攻击力，接着冲进去一口气解决一批。“攻击回数+1”的效果要好好利用。

谛めには死を

蓝色块上有“ダメージ反转”的效果，玩家只有利用“ヒール”之类的回复技能才能给敌人造成伤害。如果队伍中没有足够的回复系角色，还是先去将作为效果源的蓝色水晶破坏掉，用正常方式战斗吧。几名敌人都擅长远距离攻击，威力亦很高，HP较低的角色要小心点。另外，战场四个角落的宝箱别忘了回收，里面有不少好东西。

冒渎者の野心

先将高台上烦人的法师解决，她脚下的色块有“敌强化+50%”的效果，放任不管的话那高威力范围魔法会让我方非常吃力。消灭法师后将其身边的黄色水晶破坏，这样左边的楼梯也可以通过了，对付剩下的弓箭手和法师时，注意只要别单独行动遭到围攻便可。



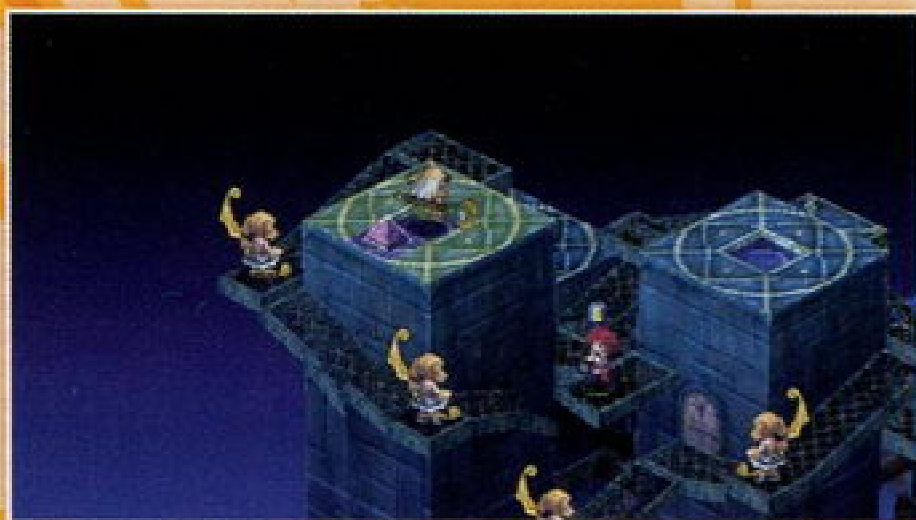


邪なる诱惑

敌人只有四名，集中火力很快就能消灭。要多利用提升攻防效果的区域，另外，注意别让敌人走进紫色块得到“敌强化+50%”的效果，否则会很难对付。

ゆがんだ知识涡

战斗开始后要派两人将左右两侧的蓝色水晶搬开，这样蓝色块的无敌效果便会消失，去搬水晶之前别忘了先将左右两边的两名敌人解决，不然他们会很碍事。法师的魔法伤害极高，解除蓝色块的无敌效果后优先将法师消灭。



神の交信塔

拉哈鲁的等级为1200级，一开始我方需被全灭一次。接着剧情结束后，罗扎林德的等级会变为1900级，用普通攻击便能轻松灭掉拉哈鲁。

第十二话 杰诺城攻略

舞台 ゼノン城への道

被失去自我的罗扎林德教训了一顿后，拉哈鲁灰溜溜地跑了。在阿迪尔的呼唤下，罗扎林德恢复了正常，体内那股强大力量也暂时消失。回到村子，阿迪尔的养父称还在养伤的斧雪不见了，大伙估计他是去找魔王杰诺报仇了。之后，众人从阿库塔雷那得到了魔王城的线索，并立即动身。



前往魔王城的途中，罗扎林德感到那股强大的力量依旧在自己的体内，而且随时都有可能爆发。罗扎林德将这些告诉了阿迪尔，并表示如果自己又像之前那样失去理性，并做出伤害同伴的行为的话，阿迪尔可以杀了自己……



魔王の气配

在破坏左方拥有“味方ダメージ20%”效果的水晶之前尽量不要站在红色块上，成功破坏后将左侧拥有“经验值+50%”效果的水晶扔到黄色块上，敌人普遍都很好对付，本关很适合用来练级。

魔水晶の迷宫

除了骨龙以外大部分敌人的实力都不强，战场中央以及右上角有两块能强化敌人能力的水晶，别忘了破坏掉。骨龙的物防极高，多用魔法攻击它吧。



神秘の罠

最初敌人都非常弱，要注意上方有一个拥有“超敌强化3倍”效果的水晶，这块水晶每过一回合都会往蓝色块那靠近一点。玩家要么在水晶到达蓝色块之前消灭大部分敌人，要么派一个移动范围大又耐打的角色冲进敌阵将水晶破坏。

踊る愚蠢者たち

几块水晶对战斗基本没有什么影响，可以不去理会。ファルビティス会使用回复魔法，优先消灭。注意女忍者回避率很高，还会用忍术让我方角色陷入睡眠状态，千万别让一名角色独自去对付忍者。最深处的法师需要使用远距离攻击技能消灭。



死神のあぎと

首先派一人将眼前的デストロイヤー击倒，接着踩上他身后的黄色块，会被传送到一块蓝色水晶旁边。将蓝色水晶破坏掉后战场上的“味方ダメージ20%”效果便会消失。接着通过举起抛出让同伴靠近右方拥有“禁止进入”效果的水晶并将其破坏，这样就可以去对付深处那群法师了。

ゼノン城城门

骨龙依旧怕魔法，交给法师解决。注意后方的仙龙会使用集体回复魔法，先集中火力将它消灭了吧。中央高台上的法师和弓手脚下的色块有“超敌强化3倍”的效果，因此这几人的攻击力异常可怕，需要先绕到她们身后将对应水晶破坏。魔将军和魔神官分别拥有“物理无效”和“魔法无效”的特性，如果之前没有培养魔法系角色的话就很难过关了。

最终话 真实

舞台 ゼノン城



魔王之城的城门口，众人遭到了大批上级魔物的包围，幸好阿库塔雷及时赶来，将阿迪尔等人从危机中解救了出来。在神殿中众人找到了斧雪，不过此时的他已经没有体力继续战斗了。无奈之下，斧雪将自己的奥义传授给了雪丸，希望她能够找到魔王为一族报仇……

在魔王城最深处，阿迪尔终于见到了魔王杰诺。面对强大的魔王，众人很快便陷入了苦战，危机关头，罗扎林德身上的封印突然消失，体内那股强大的力量再次爆发了出来……

见此情景，魔王说出了一个惊人的真相——罗扎林德才是真正的魔王杰诺，他自己只不过是个冒牌货。消灭雪之一族、诅咒人类这些都并非真正的杰诺所为……冒牌魔王从很久以前起就一直在寻找打败杰诺的机会。当发现杰诺转世变成一个女婴时，冒牌魔王将其带回去当作自己的女儿抚养，并起名为罗扎林德。他原本计划先得到罗扎林德的信赖，接着再将她打入深渊，可所有的计划都被阿迪尔打乱了。

得知真相之后，罗扎林德并没有动摇，反而一脸无所谓的样子。因为此时的她不仅恢复了力量，还找回了前世的记忆，眼前的男人在她的眼中早已不是什么父亲，只不过是个弱小愚蠢的魔族罢了。冒牌魔王长久以来一直在积蓄力量，为的就是打败杰诺。不



过最终他还是输了，输得非常彻底，罗扎林德仅用了一招便让他化作了尘埃……

收拾掉冒牌货后罗扎林德并不打算回到众人身边，恢复记忆的她想起了前世的自己是如何遭同伴背叛、被好友利用，她已经不想再感受那种痛苦的滋味了。不过，阿迪尔却无视了罗扎林德的拒绝，走上前将她紧紧拥在怀中……

魔王の狂宴

本战的敌人均有极高的物攻，战斗开始时先让一名肉盾上去将左右两边的忍者吸引过来，注意在解决附近的忍者之前不要靠近前方的武士。最好带上两名以上的僧侣，因为忍者会使用大范围催眠技能，没有僧侣的话只有多准备些解药了。

试炼の刻

整个战场的地面都有“超敌强化3倍”的效果。将面前的几名法师解决后，将同伴扔到左侧浮在空中的平台上，去破坏对我方不利的水晶。战斗时注意ベラドンナ会使用范围攻击，与其战斗时要注意站位。ウッドゴーレム的体力和攻击力都极高，每回合还会回复一定量的HP，幸好它不喜欢主动进攻，对付它之前可先将周围会使用回复技能的ベラドンナ解决。

魔王杀しの回廊

本战开始时雪丸可以使用秘奥义“乱れ吹雪の舞”，斧雪则会作为NPC临时加入我方。战斗开始时斧雪会直接冲上前，趁他吸引敌人的注意时我方派几人从右侧的路前进，目标是破坏尽头能够提升敌人等级的水晶。接着与敌人战斗时玩家可以让斧雪当肉盾，适当为他回复一下便可，本战难度不是很高。

最期の决意

上方有四块拥有“味方ダメージ20%”效果的水晶，数回合后它们会自动移动到紫色块上，若在此之前我方没有将左右两侧有“禁止进入”效果的水晶破坏，并冲到最上方的话会相当麻烦，若上方四块水晶全部移动到紫色块上的话，每回合我方



减少的HP就会变成80%，这样一来基本就没法打了。战斗开始后将同伴分成两小队，快速将左右的两块水晶破坏，然后冲到最上方紫色水晶旁。

ゼノン城谒见の间

最终BOSS的实力并没有想象般可怕。他较常用的是中距离雷电攻击，伤害基本在600～800左右。另外他还有一招远距离炮击，伤害稍微高些，只要保证我方角色HP在1300或1400以上便可。其他没有什么特别要注意的了，多利用连携攻击围攻BOSS吧。





角色夸张搞笑的一举一动，以及那无厘头的恶搞对白绝对是本作一大亮点。游戏主线部分的战斗难度并不算高，稍微练练级就能顺利通关，想要挑战高难度的话可以去找那些能力逆天的隐藏BOSS。本作的综合素质相当不错，系统虽然复杂了一点，但如果只是因为这个而放弃这款佳作的话就太可惜了。



《机动战士高达 战场之绊》是一款在日本很受欢迎的街机游戏，在许多大型的街机厅都属于保留项目，游戏的特点是采用了附有180度超大屏幕的操控台，玩家坐在操控台里用驾驶舱视角来进行游戏，感受逼真的机动战士操作感。可惜因为平台的关系，在国内想玩到这款游戏是不可能的，不过现在好了，多亏本次的移植PSP玩家也能体验一会当MS驾驶员感觉了。好，下面就让我们一起上前线吧。

文 乌冬 美编 Juxi





机动战士高达 战场之绊 携带版

机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル

PSP	NBGI	ACT	2009年3月26日	日版
	1～8人	6090日元	无对应周边	

系统

操 作

键位	作用
滑杆	移动
方向键→	聊天窗口
方向键←	指令窗口
方向键↑	切换锁定目标
方向键↓	切换锁定目标
○	武器1
○+△	武器2
△	武器3
□	跳跃
×	冲刺
R	锁定/取消锁定
L	固定当前视角，连按两次为冲撞
Start	暂停菜单
Select	显示全体地图（远距离炮击和狙击型机体限定）

主菜单介绍

シングルモード	单人模式，根据规则不同分为街机模式、自定义规则模式和任务模式三种。
マルチモード	基本内容同单人模式，但可以通过PSP的无线通信机能实现最大8人的联机。
トライアルモード	试玩模式，通过PSP的游戏分享功能实现最大8人的联机（地图和机体固定）。
カスタマイズ	游戏的一些设定，包括了改变机体性能的EX设定、选择聊天时语音的聊天设定、称号设定和多人模式下的搜索设定四种。
レコード	游戏记录，在这里可以查看玩家的各种战绩。
セーブ	游戏存档。

战前准备流程

第一步 设定规则

战前准备的第一步为选择作战时所用的地图和决定米诺夫斯基粒子的浓度。本作的作战地图一共有9幅，随着游戏的进行会逐渐开启，当地图全部出现后，就会开始开启逆向的地图。米诺夫斯基粒子浓度影响雷达上敌机的显示程度，分为0%、50%和100%三种，0%下雷达为正常状态，显示地图上的所有机体；50%的时候只显示处于冲刺和跳跃状态中的机体；100%的时候米诺夫斯基粒子浓度为最大，雷达不显示机体。另外如果是自定义规则模式，则还可对战斗时间、战力槽总量和伤害补正等多个参数进行设定。

第二步 敌方队伍设定

可以决定敌方队伍的机体配置和电脑AI的强度。

第三步 机体编成

决定己方队伍的机体配置和武装。另外如果是自定义规则模式，则还可以对据点进行选择。

第四步 进军路线设定

单人模式中，玩家可以通过对进军路线进行设定来让电脑控制的僚机前往指定地点。当进军路线设定好后，还需决定是否需要支援要请，选择“是”的话其中一架僚机就会跟着玩家的机体一起行动。

战斗

战斗画面详解



1 据点情报

表示己方据点的耐久力。

2 信息栏

显示使用聊天和指令时所发出的信息与战斗状况。

3 雷达

雷达里蓝色的标志表示联邦军机体，红色的标志表示吉翁军机体。另外，近距离的机体用圆圈表示，远距离的机体用三角表示。

4 战力槽

和雷达一样，蓝色表示联邦军，红色表示吉翁军。

5 分数

命中和击破敌机都可获得分数，当被击坠时分数会减少。分数主要影响机体武装的获得。

6 耐久力

相当于机体的HP，受到攻击就会减少，减为0时就算被击坠一次。另外当机体移动到己方据点附近时，耐久力会得到回复。

7 准星

当敌机进入自己使用机体的最远射程内时，就会出现准星，准星会自动瞄准自己正对着的敌机。根据武器的射程不同，准星分为蓝色和橘黄色两种，蓝色为射击武器距离，橘黄色为格斗武器距离。

8 武器

从右至左分别是武器1、武器2和武器3，蓝色的槽为武器的弹数，当弹数用完时，武器会自动进行装填，装填的时间根据武器种类而异。

9 喷射槽残量

冲刺和跳跃都需要用到喷射槽，当处于这两种行动以外的状态时喷射槽会自动回复，不过如果将喷射槽全部用完的话，只有落地后喷射槽才会得到补充，并且补充的过程中不能进行冲刺和跳跃。

10 时间

战斗时间，倒数完时战斗即结束。

11 机体情报

表示机体的机师名和耐久力，瞄准敌机时还会显示自机与敌机的距离。

机体种类

近身格斗型	动作快、爆发力强，擅长连续格斗攻击，在接近战占有极大的优势。最适战斗距离为100米以下。
近距离战型	拥有丰富的武装，可以应对大多数战况，泛用性相当高。最适战斗距离为180米以下。
中距离支援型	利用自身强大的火力为我方的格斗和近战型机体进行远程支援。最适战斗距离为200～400米。
远距离炮击型	擅长远距离炮击战的机体，这类型的机体对据点的攻击力是最高的。最适战斗距离为400～750米。
狙击型	拥有最远攻击距离的机体，通过专有的狙击模式将敌机射杀于千里之外。最适战斗距离为600米以上。
据点	相当于总部，可以为受伤的机体回复耐久力，同时也要注意据点被击破会扣除相当多的战力槽。

关于射击



射击可以说是大部分机体的主要攻击手段，不过并不是所有机体的射击方法都是一样的，例如持有弹轨为抛物线的武器的机体和狙击型机体。弹轨为抛物线的武器大多是加农炮，持有加农炮一般是中距离支援型和远距离炮击型机体两种，加农炮的使用方法为按住该武器的武器键进行射角调整，这时会出现一个不断变化的数字，这就是武器的射角，只要再放开武器键射击武器就会按照松开按键时的角度射出。狙击型机体的主武器通常都是狙击型光束步枪，这种武器有专用的狙击模式，当敌机进入射程范围后，我们只要将其锁定就会进入狙击模式，狙击模式中机体不能移动，这时画面会显示通过狙击镜看到的敌机放大图像，狙击模式最大的好处就是可以用滑杆来手动调整准星，从而击中移动中的目标。

关于格斗

近身格斗型、近距离战型和中距离支援型的机体可以通过连按格斗武器的武器键来使出连击，从而增加格斗武器的攻击伤害，连击的按键输入时机为前一下的格斗攻击即将命中敌机时。其中近身格斗型和近距离战型可使用最大3次的格斗连击，中距离支援型机体为2次，另外格斗型机体还可在连击的最后一下后面再追加一次射击，具体使用方法为在最后一下连击即将命中敌机时按武器1键。

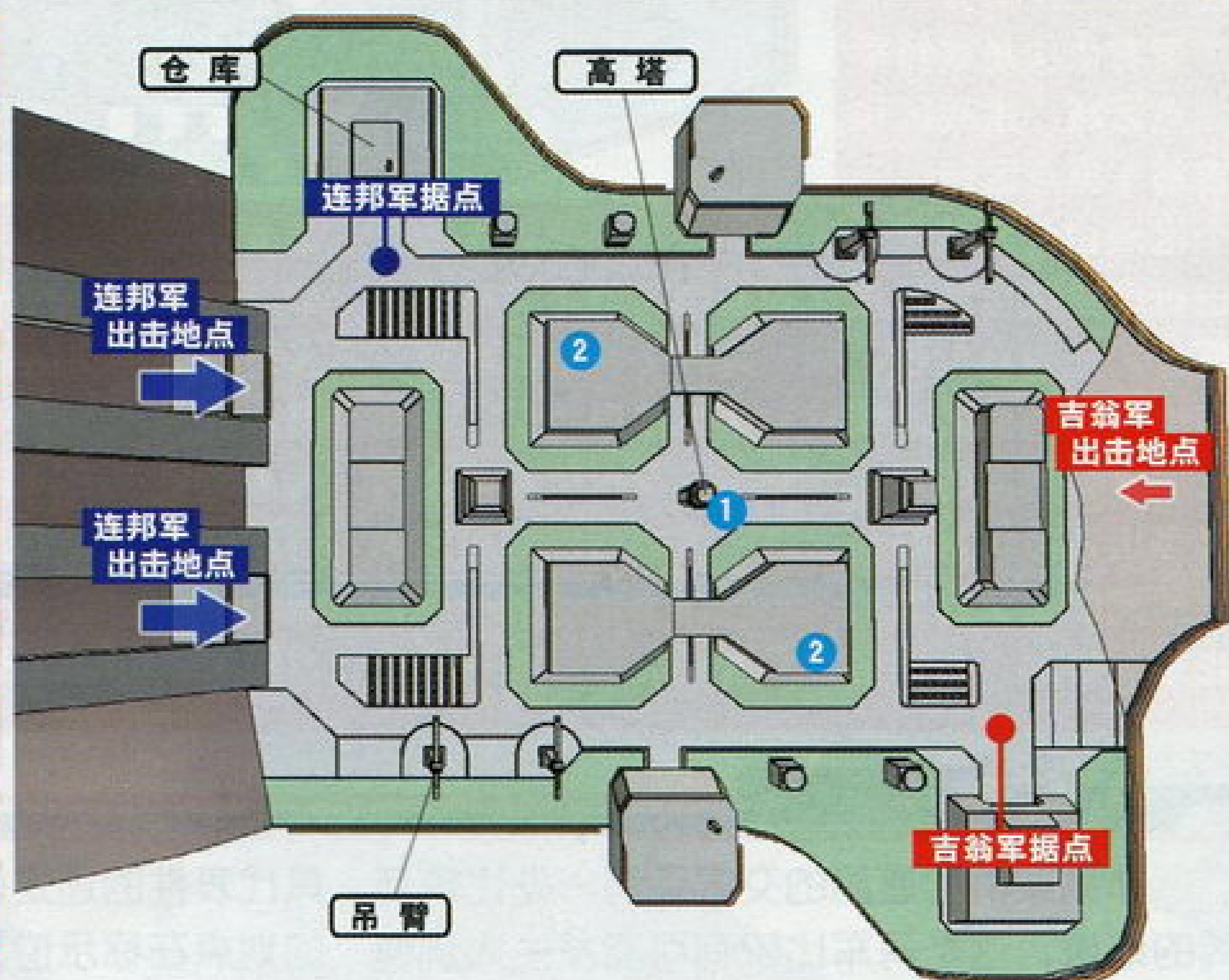


地图攻略

サイドフ

地图概要

最初的地图，地形起伏平缓，而且面积不大，适合给新手拿来熟悉战斗系统。サイド7呈斜对称形，据点的位置正好分布在地图两边的角落里，再加上两边的建筑物都差不多，因此无论选是联邦侧还是吉翁侧打法都差不多，并没有哪方比较占优。主要的战斗区域是位于地图中央的那一片，这里离两边的据点都不远，先到达的一方比较容易占得先机，所以机体的出击位置可以设在离这里比较近的地方，以便摆好阵势等对手前来，另外在中央区域作战还有一个好处就是可以很方便地回据点回复，远程机体甚至可以边回复边朝中央区域开炮。另外由于这幅地图的视野很开阔，所以米诺夫斯基粒子浓度的高低对这关的战略影响不大。



战术要点

①战斗开始后如果双方都笔直前进，不久就会在地图中间遭遇，被建筑物包围的这块空地是两军交火最为激烈的地方，对于任意一方来说，如果不能在这里停止另一方的脚步，那下一个战斗地点就很可能是自己的家门口了，所以无论如何也不能给对手通过，把主要战力全部投入到这里吧。队伍构成建议以近战或格斗型机体为主，炮击或支援型机体留一架就好了，这幅地图混战的时候比较多，就算不刻意去攻略据点，只靠击坠MS也能有效削减对方的战力，

②地图中央的空地是格斗和近战型机体的天下，而包围着空地的建筑物的房顶一般是中、远程机体最爱去的地方，在这里可以对空地的情况一目了然，无论是进行炮火支援还是侦查都是最理想的场所。另外在两个靠近据点的建筑物上方，远距离炮击型机体在这里可以对直接对据点进行攻击。不过要注意的是房顶上是没有任何可以拿来作为掩护的物体的，再加上建筑物本身也不高，任何机体都可以很轻易地跳上来，所以在炮击的同时也要注意自己的安全，如果自己用的是格斗或近战型机体，则要尽量牵制住对手，为炮击型机体制造攻击据点的机会。





ニューヤーク

地图概要



有着许多高楼大厦是这幅地图的特点，高楼大厦的分布看似杂乱无章，但其实都是经过精密计算过的，总的来说是一幅较为上级者向的地图。地图海被分隔为左中右三个部分，从左至右依次是联邦军据点区域、主战区和吉翁军据点区域，三个区域由桥相连接，战斗一般在中间的主战区进行。主战区的构成比较复杂，除了有高楼大厦外，还有高架桥、弹坑等许多特别的地形，使得整幅地图的起伏相当大，不过也正因为如此，这幅地图的炮击点和狙击点也比其他地图要多出许多，好好利用这一点的话，对对方据点的威胁是相当大的，不过这个优势对于对方也是一样的，如果是在高米诺夫斯基粒子浓度下战斗，为了确保据点的安全，索敌就成为了战斗中最重要的事项。另外这幅地图中有着许多可以破坏的场景，可破坏的场景包括高楼大厦和高架桥，破坏场景会给地形带来影响，比如高架桥被破坏后导致原来可以通过的地方变得不能通过、高楼大厦被破坏后可用来隐蔽的场所也跟着消失，可破坏的场景具体可以参考地图中绿色的部分。

战术要点

①高架桥和道路的交界处有一处比较开阔的地域，这是两军比较有可能发生大规模遭遇战的地方，而联邦军的初始地点刚好又傍着高架桥，所以对于联邦军来说高架桥可是先天的优势，利用高架桥复杂的结构，用来打埋伏战非常不错。

②标示的位置是联邦军侧比较有代表性的炮击地点，中间那个是距离出击地点据点最近的，具体的地点在标示位置楼房的顶端，一般联邦军的第一炮都在这里打响。地图下方的弹坑也是常用的炮击点之一，不过在这里进行炮击的话需要先跳起来才能瞄准。除了这几个常用的炮击点外，靠近吉翁军据点的沿海地带也是可以进行炮击的，不过隐蔽性要差一点就是了。

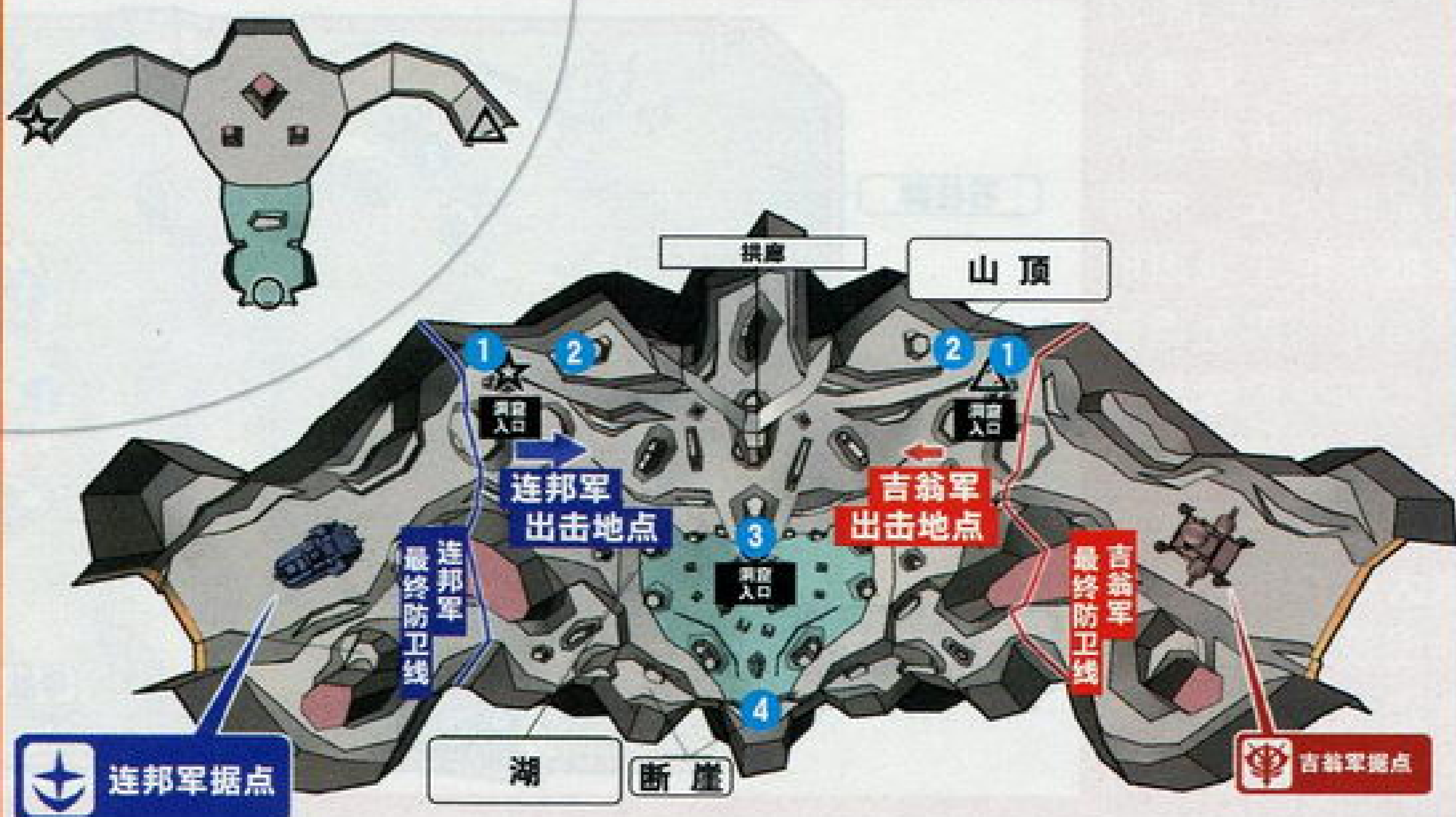


③吉翁军的炮击地点也有不少，不过其中最具代表性的还是位于地图中间的那个，具体的地点在标示位置楼房的上面，吉翁军只要一过桥就能到达，非常近。如果战斗一开始吉翁军的炮击型机体就往这里移动，那联邦军是阻止不了的，赶到的时候据点已经被轰了几炮了。另一个比较好的炮击点在主战区的左下方巨蛋的内部，通过巨蛋的缺口向联邦军据点进行炮击，这个炮击点的好处在于非常隐蔽，对方不接近的话基本是看不到里面有机体的。



地图概要

到处都是悬崖峭壁的大峡谷，道路复杂、垂直落差大，是一幅综合了多种地形的地图。大峡谷由上至下可分为洞窟、山、湖泊和谷四种地形，其中洞窟是指地图上方的T字形山洞，山洞的两头分别连接着双方据点的入口，是通往对方据点最近的路线。山指的是地图上半部分的悬崖和石柱群，这里是通往对方据点第二近的路线，通常大规模的混战都发生在这里。湖泊位于地图的下半部分，选择从湖泊接近对方据点的话，可以从湖的两岸绕行，也可以选择淌水前进，另外在湖底有一个入口，从这里可以直接到达洞窟的内部。谷是位于地图最南边的路线，包括两军据点南边的小道和湖上方的山崖，山崖部分是断开的，要借助跳跃和冲刺才能通过。



战术要点

①标示位置为洞窟的入口，只要穿过洞窟，在接近另一侧出口的地方就有炮击点，但也要注意对方察觉了我方的战术而在洞窟出口附近设下埋伏，因为相对于其他几个炮击点，洞窟的内部非常狭窄，援护起来还是有一定困难的。

②标示位置为山顶的炮击点，要到达这里有两个方法，一个是从出击地点直接前进，穿过石柱群，虽然这个方法比较快，但由于要经过对方的出击地点，所以很容易被发现。另一条是走山顶，悬崖的顶端有一个V字形的拱廊，连接着山顶的两个炮击点，从这里接近就不容易被对方发现，但路程相对要远一点，同时拱廊的路非常窄，要注意别掉下去。

③湖的进军路线比较多，常用的有湖两旁的小路，如果是水陆两用机体的话，则可以潜入水中前进，这对吉翁军来说比较有优势，虽然一般的MS也能下水，但会导致机动性下降，很容易成为岸上中距离支援型机体的靶子，所以非水用机体还是推荐走陆路吧。水中的洞窟入口如图中标示位置，如果对方的炮击型机体喜欢从洞窟的炮击点对据点进行攻击，我们可以从这里绕到它背后。



④谷的路线上也有对应两军的炮击点，但相对于另外两个要迂回一些，再加上道路本身并不隐蔽，很容易就会被对方发现。其实这条路线的真正价值还在于那几个断开的山崖，山崖上的视野非常好，很适合狙击型机体当作狙击点使用，并且山崖的下方就是湖，为狙击型机体提供了天然的障壁，近战和格斗型机体要靠近这的话就只有从山谷的小道上来，不过这时狙击型机体已经跳入湖里逃之夭夭了。

タクラマカン

地图概要

一览无遗的沙漠地带，这里大部分的地方是起伏不定的沙丘，而两军据点位于地图的对角处，因为遮蔽物比较少的缘故，中、远程的射击系机体在战斗能发挥很大的作用。这幅地图没有固定的进军路线，基本上只要知道大致的方向就能走到对方的据点，当然，要走到哪里还要根据自己的战术而定。队伍编成方面建议以中距离支援型、远距离炮击型和狙击型机体为主，具体的分配上可以对半开，近距离和格斗型各一台，其余的在刚才提到的种类里选，但类型不要重复，另外因为可以比较很容易地攻击到据点，也可以尝试三射击型机体的组合，配置两台远程炮击型机体游走于对方的防卫线附近，一台支援或狙击型机体负责掩护，能给对方的据点造成很大的威胁。

吉翁军据点
石柱群
连邦军出击地点
吉翁军出击地点
连邦军据点
沙丘
母航残骸

战术要点

①这幅地图比较小，再加上没什么遮蔽物，战斗一开始只要垂直起跳就可以看到对方阵营的情况。这一点很重要，因为这幅地图隐蔽的炮击点少且分散，我们只要从对方的走向上可以就能知道他们要去的地方，另外从机体的行动方式上还能大概判断出机体的种类，知道了这两点后就能更好地帮助我们拟定对策。

②别看沙漠上什么都有没，其实地图中起伏不定的沙丘也可以拿来作为掩体使用，中距离支援型机体只要跳起来就锁定位于沙丘后方的敌机，接着利用加农炮的抛物线弹轨，就能隔着沙丘攻击了。炮击型机体也可以用这个方法来攻击据点，不过因为隐蔽性不高，最好是开几枪就换一个位置。

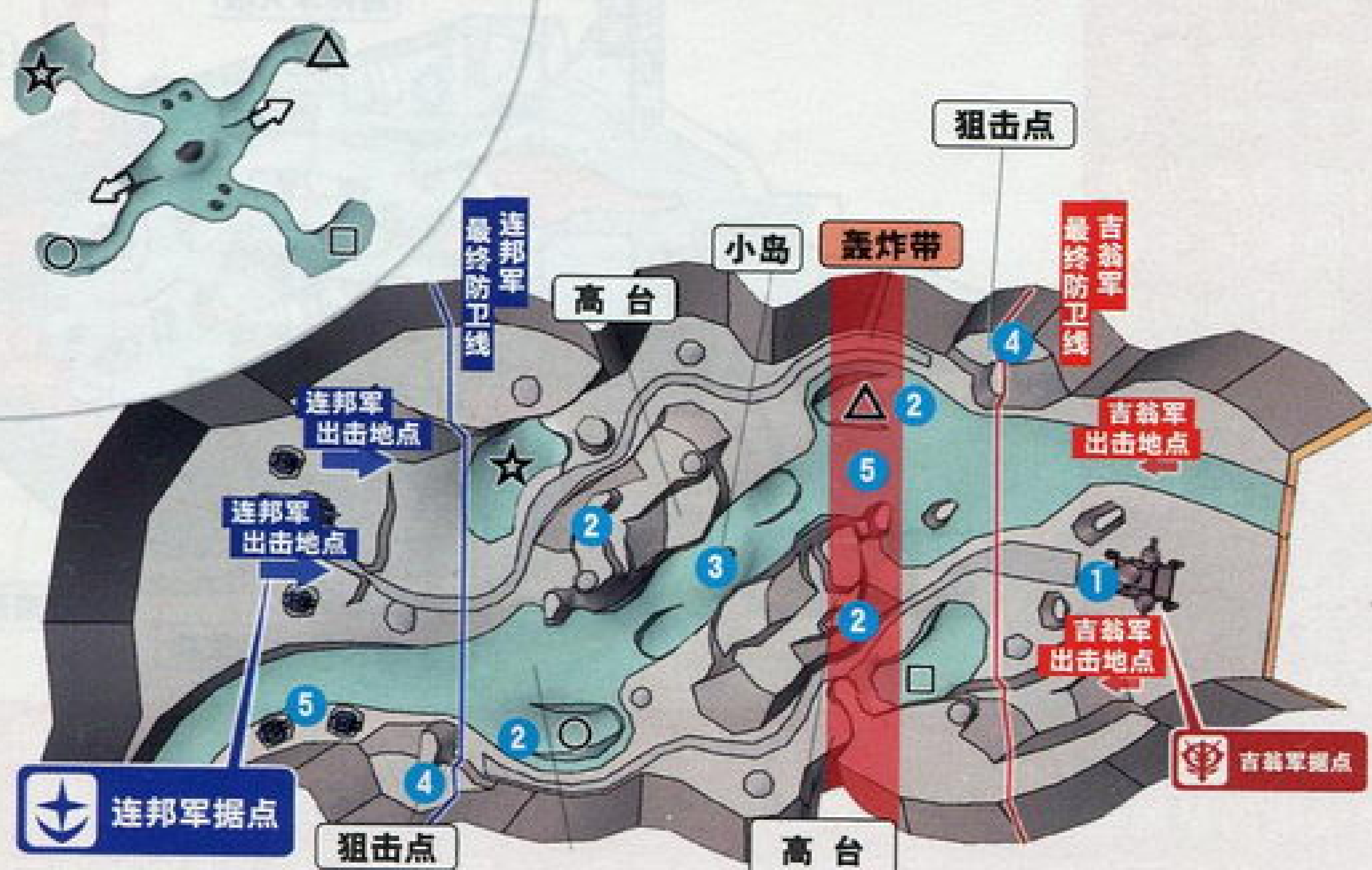
③标示的两个位置为两军最近的炮击点，联邦军的在地图上方三个石头的中间，利用石头的掩护进行炮击，队友也可以借助石头在一旁保护。吉翁军在地图下方母舰的残骸附近，一般如果吉翁军的队伍中配置有炮击型机体的话，这是第一移动地点。

④标示的位置为双方狙击型机体用的狙击点，联邦军常用的为位于据点右侧的小山，这里相对周围的地形来说是最高的了，而且看到吉翁军炮击点的情况。吉翁军的狙击点比较多，初始地点附近的高台都是不错的选择，从这里可以瞄准到大半个场地的敌机。



ジャブロー地上

地图概要



联邦军的地球总部查布罗的地上部分，分为陆地和河流两种地形。陆地部分覆盖着茂密的雨林，对视野会有一定影响，但不影响瞄准，在用肉眼看不到敌机的时候，要多通过雷达来把握敌机的大致方向，当敌机进入可瞄准范围后，马上将其锁定就不会丢失目标了。河流部分分为浅水和深水两种，在浅水中行动不会影响机动性，但两种水深很难通过肉眼来判断，不擅长水战的机体在浅水行走时要特别注意别掉进深水部分，另外在深水部分有专用的水路，水路有多个出口，分别连接着两军的腹地。

战术要点

①在这幅地图中吉翁军有特别的出击方式，机体会一架接一架从母舰中降下，在降下的过程中可以通过冲刺和冲撞来延长滞空时间，由此来观察联邦军阵营的情况。因为事先知道了对方的动向，可以有针对性地展开攻势，这是吉翁军侧比较有利的一点。

②标示的位置为两军的炮击地点，因为这幅地图河岸两边的地形是对称的，所以炮击地点也一样。河边的两个高台是距离最近的炮击点，只要过河就能到达，不过隐蔽性就差了点，只适合拿来先发制人，要长期待在这的话一定要有队友在一旁保护。水中的炮击点则要相对隐蔽一点，如果在战斗的时候自己的据点被攻击而在陆地上又看不到任何炮击型机体的影子，那敌机有八成可能是藏在了这里。

③为了保护己方的炮击型机体和消灭对方的炮击型机体，双方的近战和格斗机体会在地图中央的小岛周围展开激烈的战斗，因为小岛的周边是深水区，所以水陆两用MS在这里可以大派用场，这点对于水用MS丰富的吉翁军来说又是一个不可多得的优势，相反水用MS贫乏的联邦军则要吃亏一点了。

④在双方据点的右边都有一个高台，从高台上可以直接看到地图中央情况，是不错的狙击点。狙击型机体除了要保障炮击型机体的安全外，保护队友后撤和击破濒死准备撤退的敌机也是属于自己的份内工作。

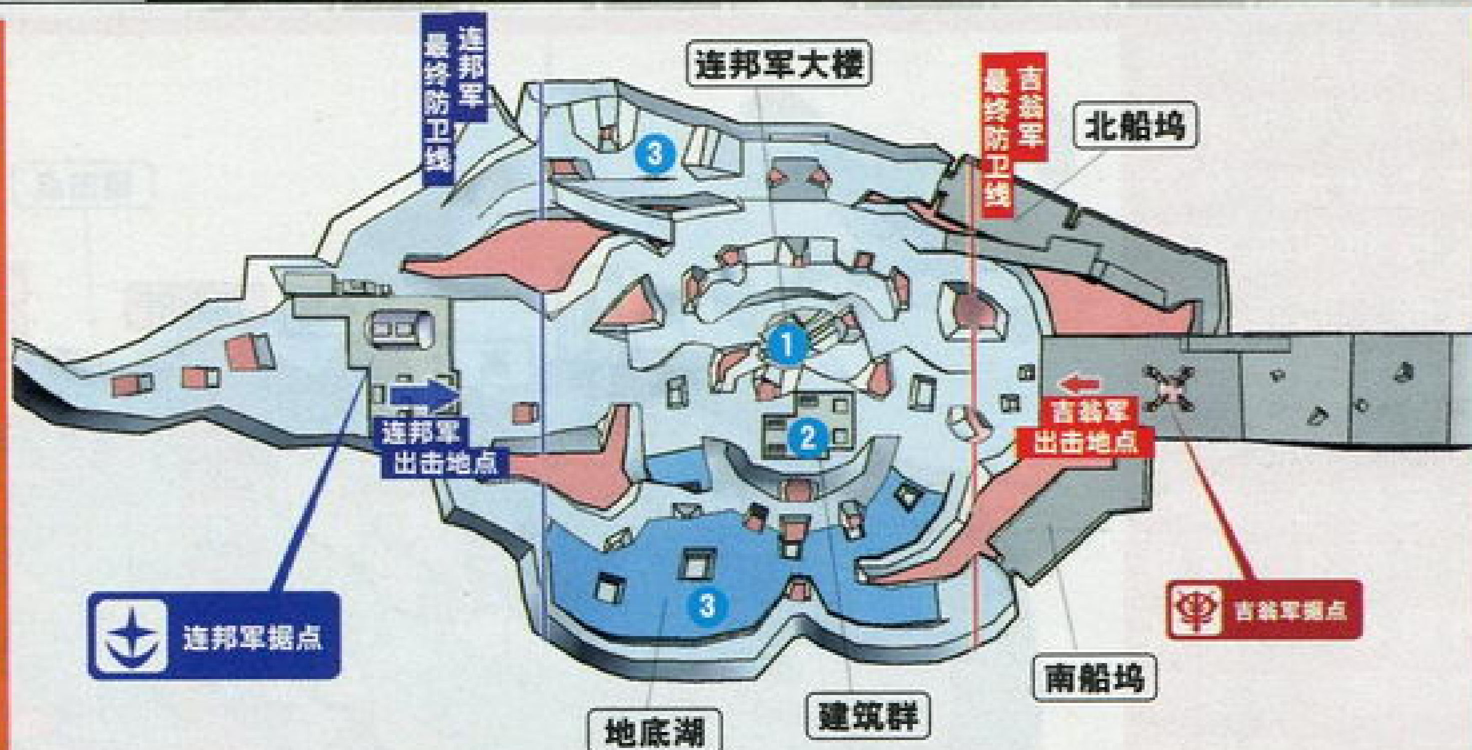
⑤这幅地图还有一个比较特别的地方，就是在接近两军防卫线的位置，都有来自友军的炮火支援。联邦军这边是来自据点周围炮台的炮火，吉翁军的则是来自于空中母舰的轰炸，两种支援炮火的火力都非常猛烈，格斗和近战机体没什么事还是不要贸然接近的好，攻击据点的任务交给炮击型机体就足够了。



ジャブロー地下

地图概要

联邦军的地球总部查布罗的地下部分，地图的结构分为溶洞和船坞两个部分，联邦军的据点位于溶洞的深处，而吉翁军的据点则设在了溶洞入口处的船坞。溶洞的道路四通八达，根据区域大致可以划分为上中下三条进军路线。上方路线指的是地图北边由洞窟和北船坞组成的小路，这条路两端的出口连接着双方的据点。中间的区域比较大，包括了地图中间椭圆部分的所有区域，也是两军进军最常用的路线。下方路线指的则是地图南边由地底湖和南船坞组成水路，和上方的路线一样，这条路线的出口也同样连接着两军的据点。



战术要点

①地图中央的联邦军大楼是这幅地图里最高的地方，所以也只有这里能作为炮击点。两军的炮击点挨得非常近，想安全炮击是不可能的，只有在队友引开敌机注意力的空档趁机开上两炮，其余的大部分时间都要专注于怎么避开敌机。另外还要注意一点，因为溶洞的顶部比较低，加农炮等弹轨为抛物线的武器很容易就打到顶部，射击的时候轻按就好了。

②位于联邦军大楼旁的建筑群是这幅地图的激战区。遭遇战的目的有两个，一是为了给炮击型机体争取时间，让其有机会对敌方据点进行炮击。二是尽可能地击坠敌机，因为当两军对炮击型机体都有所提防，导致不能依靠摧毁据点来削减战力的时候，击坠机体就成为了取胜的惟一手段。战斗选用的机体建议以格斗和近战机体为主，并选用重视机动性的武装。

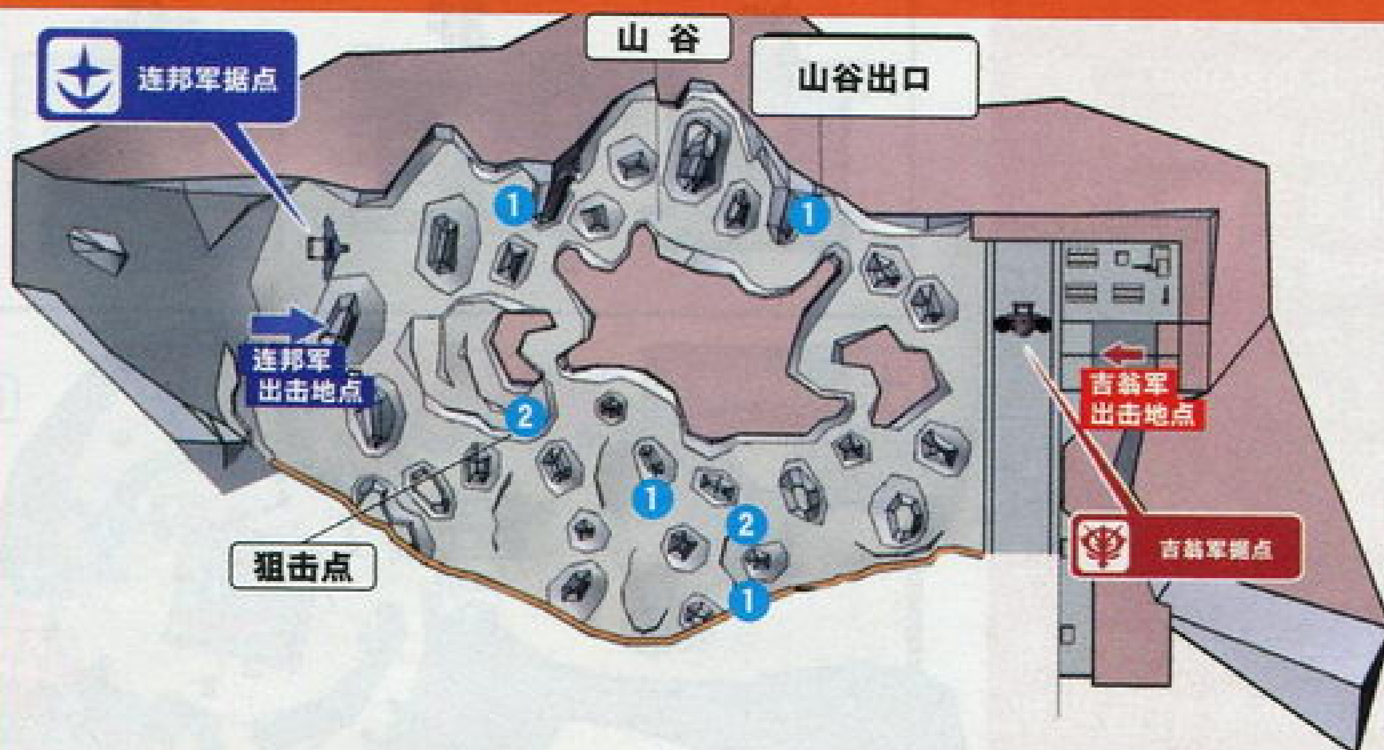
③上下方的路线虽然比较远，但能直接深入敌军的内部，也不失为一个不错的偷袭手段，并且这幅地图的据点是没有攻击能力的，中距离支援型机体如果装备了对据点武装的话，甚至可以取代炮击型机体的工作。两条路线里面上方的相对于要隐蔽一些，但要绕一点远路，如果有水陆两用MS，则建议走下方的水路，在高浓度米诺夫斯基粒子的作战中，除非陆战机体敢贸然下水，要不是发现不了水中的机体的。





ヒマラヤ

地图概要



《机动战士高达08MS小队》中的雪山场景，是少有的两边不对称的地图之一，地形呈倾斜状，联邦军的据点位于山脚，吉翁军的则在山顶。这幅地图的进军路线分为两条，一条是地图北边的山谷，山谷的出口正对着两军的据点，想快速到达敌方据点的话可以走这里，不过前进的同时也要小心敌机，因为这里的路很窄，遇到敌机基本无路可逃。另一条是南面的山崖旁的石柱群，这里的地形要相对开阔一些，而且分叉路比较多，遇到敌机也有较多的应对方法。另外由于两条路线都有炮击点，进攻时除了在两条路线中二选一外，也可以兵分两路，一队实行佯攻吸引敌方注意，一队则在另一头用炮击型机体迅速摧毁据点。

战术要点





①严格来说两军的两个炮击点都不算太安全，山谷的炮击点位于出口附近，离对方的出击地点非常近，并且没有可用来掩护的物体，基本上只要一开炮就会被发现，而山崖的炮击点则位于激战区，很容易被炮火波及。如果战术上决定了是以来摧毁据点来削减对方战力，那最好派个近战或格斗型机体作为炮击型机体的保镖，这样一旦遭到攻击也不至于束手无策了。

②这幅地图的两个狙击点都在山崖的路线上，联邦军的具体位置在据点右前方的小山上，因为距离很近，狙击型机体在战斗一开始就可以前往这里待机，之后就可以等敌机慢慢送上门了。吉翁军的狙击点相对要远一些，并且还有一个隐患，就是和联邦军的炮击地点离得很近，这就意味着要使用这个山头还得看情况，只有己方的狙击型机体先一步到达这里，并阻止对方的炮击型机体前来才能放心使用，如果自己就位前炮击型机体就已经在这里了，那还得花功夫把它赶走，不过人家也未必肯乖乖就范，一番恶斗在所难免。

トリントン

地图概要

来自于《机动战士高达0083 星屑的回忆》的地图，地图主要分为溪谷和殖民星残骸两个部分，战斗主要围绕位于地图中央的殖民星残骸部分展开。殖民星残骸一共分为四层，除了第一层外，每层都有供两军的远程机体用来攻击据点的炮击点，当然，炮击点的安全系数随着楼层的上升而增加，所以在这幅地图的战斗中如何占领制高点就成为了取胜的关键。队伍的构成方面，因为是以攻击据点为主的战斗，所以远距离炮击型一定要配备，其余的机体建议以近战和格斗型机体为主，以确保炮击型机体能安全到达目标地点。



战术要点

①对于任何一方来说，在希望己方的炮击型机体爬高点的同时，也不会放任对方的炮击型机体往上爬，所以一楼和二楼通常是两军交火最为激烈的地方。近战和格斗型机体虽然都是战术实施的辅助者，但在详细的分工上还是有所不同的，近战型机体主要依靠自身优秀的机动性在前方开路，护送炮击型机体的队友前进，当队友到达指定地点的时候，近战型机体则要守住要道不让敌机接近，确保炮击顺利进行。而格斗型机体因为脚程较慢，主要负责殿后的工作，如发现对方的主力部队，则要尽量拖延住炮击型机体的前进。另外如果在二楼进行炮击的话还需要注意一点，二楼的炮击点是瞄准不到对方据点的，要攻击据点只能通过盲射（不锁定目标的射击），具体的方法是在炮击点最靠外的地方，正对着据点使用射角在38度至48度之间的炮击，这样就算不瞄准据点也能照样攻击了。

②除了从一楼的入口和二楼的窗口外，还有第三种进入殖民星残骸的内部的方法，那就是通过殖民星残骸的外部的桥。桥一共有两座，分别在两军出击地点不远的地方，桥连接着溪谷和殖民星残骸的三楼，所以只要通过这个方法，就可以避开战火最为激烈的一楼和二楼。不过就算来到了三楼也不能大意，因为敌军也同样会这么做，有时为了抢占先机，双方的大部队经常会在三楼碰面。来到了四楼后就比较安全了，因为通往四楼的通道只有一个，只要能守得住这里，那炮击型机体就能安心炮击了。

③殖民星残骸内的通道很多，有时很难照顾到每个方面，但如果只是需要针对对方的炮击型机体的话，这里还有一个更好的办法，那就是使用中距离支援型机体。两军的出击地点正对着对方的炮击点，而距离也正好在中距离支援型机体的射程内，所以战斗开始后中距离支援型机体只要呆在原地就可对自动送上门来的炮击型机体进行打击了，除了四楼靠里的地方不能瞄准外，二楼，三楼和四楼外部的炮击点都逃不能幸免，同时这也是为什么四楼那么抢手的原因。不过只要配合在殖民星残骸四楼的我方近战或格斗型机体，想完全封杀掉对方的炮击型机体也不是什么难事，在这种狭窄的地形，不能炮击的炮击型机体顶多是一个会移动的靶子。

矿山都市

地图概要



来自《机动战士高达 08MS小队》的城市地图，双方的据点分别位于地图的两侧，而出击点则都是在各自据点靠左一点的位置。和同为城市地图的ニューヤーク相比，这幅地图最大的特征就是有着许多低矮的建筑物，地形较单一，地势也比较平缓。地图的中央横卧着一条笔直的高速公路，高速公路的两头正对着两个据点，是两军共通的最短进军路线，不过高速公路上没有任何遮蔽物，从这里进军要承受相当高的风险。另一个选择是两军各自出击地点前的建筑群，机体在建筑物群间穿行，利用建筑物作为掩护，遭到狙击风险也相对要小很多，并且最重要的还是这条路线上有两军的主要炮击点。

战术要点

①这幅地图中有两座非常有代表性的建筑物，分别是位于地图右上方偏左的金字塔型大楼和位于左下方偏右的工厂，它们同时也是地图中最高的建筑物，因此非常适合拿来作为炮击点。联邦军的炮击点在金字塔型大楼的顶端，金字塔型大楼有内外两种结构，无论走哪边都可以到达顶端，如果被敌人发现，还可以进入内部躲避炮火。吉翁军的炮击点在工厂的烟囱上方，烟囱上方的到达难度相对要高一点，得通过烟囱外部的管道，管道的立足点非常小，一不小心就会掉下来，不过只要爬到顶端，就基本没什么好担心的了，因为从外部是无法攻击到这个位置的，除非敌机也爬上来，不过等敌机发现并爬上来的时候自己的据点都已经被轰得差不多了。

②因为两个炮击点隔得比较远，相对地激战区也有两个，都是在炮击点所在建筑物的周边地带，联邦军这边的在金字塔型大楼前的空地，吉翁军的在工厂旁边的建筑群。两军的正面交锋具体在哪边展开还得看两边的队伍构成，如果一边有炮击型机体一边没有，那在有的一方的激战区展开战斗的几率就要大很多，如果两边都有炮击型机体，那就有可能两边轮流发生战斗。



③矿山都市的建筑物矮且密集，狙击型机体很难发挥作用，所以在提供炮火支援的机体的选择上，中距离支援型机体要比较吃香。这里标示的两个位置分别是两军中距离支援型机体的安插点，两边都是利用了建筑物作为掩护，再结合加农炮等弹轨为抛物线的武器，为在激战区作战的的队友提供火力援助。另外地图中间的高速公路也是一个不错的支援点，并且两边的激战区都能照顾到，不过隐蔽性就相对要差一点，不能长时间呆在这里。

机体获得条件

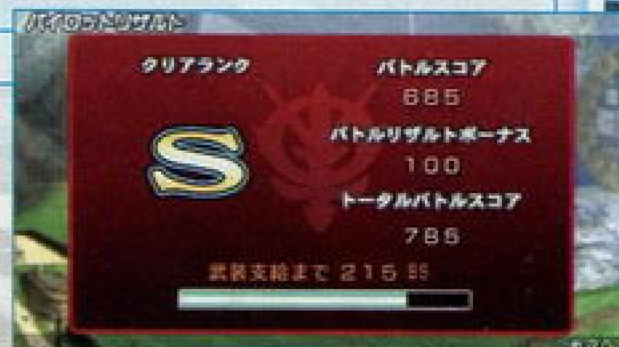
联邦军

类型	COST	机体	获得条件
近身格斗型	150	陆战型ジム	近距离战型机体驾驶经验值达到5
近身格斗型	180	ジム・寒冷地仕样	近身格斗型机体驾驶经验值达到17
近身格斗型	160	ジム・ライトアーマー	近身格斗型机体驾驶经验值达到50
近身格斗型	210	ガンダムEz-8	近身格斗型机体驾驶经验值达到80
近身格斗型	190	ジム・ストライカー	近身格斗型机体驾驶经验值达到100
近身格斗型	260	プロトタイプガンダム	获得除了プロトタイプガンダム以外的所有近身格斗型机体的全武装，并且军阶达到中佐以上
近距离战型	130	ジム	初期配备
近距离战型	200	陆战型ガンダム	近距离战型机体驾驶经验值达到17
近距离战型	180	ジム・コマンド	近距离战型机体驾驶经验值达到50
近距离战型	160	ザクII（F2）（联邦军仕样）	近距离战型机体驾驶经验值达到90
近距离战型	220	ジム改	近距离战型机体驾驶经验值达到96，并且军阶达到上等兵以上
近距离战型	260	ガンダム	近身格斗型、近距离战型、中距离支援型机体驾驶经验值达到80，远距离炮击型和狙击型机体驾驶经验值达到30
近距离战型	280	ヘビーガンダム	近距离战型机体驾驶经验值达到120
近距离战型	310	ガンダムG-3	获得除了ガンダムG-3以外的所有近距离战型机体的全武装，并且军阶达到大佐以上
中距离支援型	160	ジムキャノン	近距离战型机体驾驶经验值达到1
中距离支援型	200	ガンキャノン	中距离支援型机体驾驶经验值达到17
中距离支援型	190	陆战型ガンダム（ジム头）	中距离支援型机体驾驶经验值达到50
中距离支援型	180	アクアジム	中距离支援型机体驾驶经验值达到80
中距离支援型	250	フルアーマーガンダム	中距离支援型机体驾驶经验值达到96，并且军阶达到少尉以上
中距离支援型	350	ガンダムGP02A（MLRS）	通过Very Hard难度下任务模式的第23个任务
远距离炮击型	180	ガンタンク	中距离支援型机体驾驶经验值达到10
远距离炮击型	160	量产型ガンタンク	远距离炮击型机体驾驶经验值达到50
狙击型	180	ジム・スナイパーカスタム	远距离炮击型机体驾驶经验值达到10
狙击型	200	ジム・スナイパーII	狙击型机体驾驶经验值达到50，并且军阶达到军曹以上
据点	400	指挥车辆	通过任务模式的第14个任务
据点	400	ミデア	据点驾驶经验值达到10
据点	400	ビック・トレー	据点驾驶经验值达到50

吉翁军

类型	COST	机体	获得条件
近身格斗型	140	アッガイ	近距离战型机体驾驶经验值达到5
近身格斗型	170	ゴッグ	近距离战型机体驾驶经验值达到17
近身格斗型	160	グフ	近距离战型机体驾驶经验值达到50
近身格斗型	210	グフ・カスタム	近距离战型机体驾驶经验值达到80
近身格斗型	240	ギャン	近距离战型机体驾驶经验值达到100
近身格斗型	100	ザクI	近身格斗型和近距离战型机体驾驶经验值达到100
近距离战型	120	ザクII	初期配备

近距离战型	200	ドム・トローペン（サンドブラウン）	近距离战型机体驾驶经验值达到17
近距离战型	140	ザク・デザートタイプ	近距离战型机体驾驶经验值达到50
近距离战型	250	ゲルググ	近距离战型机体驾驶经验值达到80
近距离战型	160	ザクⅡ(F2)	近距离战型机体驾驶经验值达到90
近距离战型	180	ザクⅡ(S)	近身格斗型、近距离战型、中距离支援型机体驾驶经验值达到80，远距离炮击型和狙击型机体驾驶经验值达到30
近距离战型	240	ズゴック(S)	获得ザクⅡ(S)和ズゴック的全武装，并且军阶达到中佐以上
近距离战型	270	高机动型ゲルググ	近距离战型机体驾驶经验值达到96，并且军阶达到少尉以上
中距离支援型	160	ザク・キャノン	近距离战型机体驾驶经验值达到1
中距离支援型	200	ドム	中距离支援型机体驾驶经验值达到17
中距离支援型	180	ズゴック	中距离支援型机体驾驶经验值达到50
中距离支援型	190	ドム・キャノン复炮仕样	中距离支援型机体驾驶经验值达到96
中距离支援型	250	ゲルググ・キャノン	近距离战型机体驾驶经验值达到80、中距离支援型机体驾驶经验值达到96
中距离支援型	350	ガンダムGP02A（ビームバズーカ仕样）	通过VeryHard难度下任务模式的第23个任务
远距离炮击型	150	ザクタンク	中距离支援型机体驾驶经验值达到10
远距离炮击型	180	ザクタンク（V–6）	远距离炮击型机体驾驶经验值达到50
狙击型	170	ザクⅠ・スナイパータイプ	远距离炮击型机体驾驶经验值达到10
狙击型	200	ゲルググ(G)	狙击型机体驾驶经验值达到50，并且军阶达到军曹以上
据点	400	ギャロップ	通过任务模式的第14个任务
据点	320	ファットアンクル	据点驾驶经验值达到10
据点	400	ダブデ	据点驾驶经验值达到25



注 机体的驾驶经验值的计算方法为驾驶次数×评价修正值，具体的修正值如右表。

取得S评价	×2
取得A评价	×1.5
取得B评价	×1.2
B评价以下	无修正



说实话，玩惯了“《高达 战争》系列”和“《高达VS》系列”这些快节奏的动作游戏，初玩本作的时候还真有点不习惯，也因此吃了不少苦头。本作里像之前提到的作品里的个人英雄主义不再适用，要取得战斗的胜利更多的还是靠队友间的合作。不过话又说回来，本作的AI确实不咋地，有条件的玩家还是联机吧，要不真会给这些不争气的AI气个半死。

攻略透解 GUIDE THROUGH

ぼくじょうものがたり

牧場物語 シュガー村とみんなの願い

在经历了多部NDS版的《牧场》新作后，各位玩家也终于在PSP上见到了正统的《牧场》原创新作。本作在系统上的变化不多，系列游戏的各项传统都在游戏中得到保留，让玩家倍感亲切。而全3D的靓丽画面更让这次的世界更加吸引人。废话不多说，让我们跟随攻略马上开始这次的牧场生活。

文 铭风 编 雷伊 美编 澄香

推荐度 B

PSP	牧场物语 蜜糖村与村民的愿望			
	牧场物语 シュガー村とみんなの願い			
	MMV	SLG	2009年3月19日	日版
	1人	5229日元	无对应周边	

基本操作



滑杆	控制角色移动。
十字键	对话时选项的选择，看电视时选择频道。
○键	调查、对话、选项的确认。持有物品时投掷物品或送给村民。
□键	使用当前装备的工具。
×键	取消当前选项。
L键	开启动物菜单，可按左右键来选择呼唤马或是狗。
R键	开启物品选项，按左键是选择物品来拿在手上，按右键则是切换自己当前装备的工具。
START键	开启物品菜单，可详细选择装备的工具和手持的物品，同时还能查看拥有的关键道具以及接受的委托。
SELECT键	开启大地图界面，查看当前的位置和村庄的总体地形。不在自己的牧场时可在此界面下按下△键直接回牧场休息，并强制进入下一天。

我的家

本作中主角的房间内设施十分丰富，且有众多和游戏息息相关的要素，在这里为大家详细介绍一下。



日记	调查床或桌上的日记可打开日记选项。各选项的作用将在下面介绍。
道具箱	床边的绿色盒子就是道具箱，你可以将矿石等非食物类物品放在里面，腾出包裹的空间。
电视	调查电视可查看节目，用十字键来选择频道。1是新闻频道，2是天气频道，3是电视剧频道。
书架	调查书架可查看料理配方和鱼拓相册。
日历	调查左边墙上的日历可查看当月的节日情况，同时村民的生日也会在上面标注。
澡堂	扩建后右边房间左上的门就是澡堂，进去后可以更换衣服。
冰箱	同样是扩建后才有的设施，和道具箱的作用相同，不过这里是专门放各种食物的。
厕所	扩建后房间右上的门，作用大家应该都知道……
厨房	扩建后房间才有的设施，这里的器具可以去工具商店那里购买和升级。利用烹饪器具可以制作各种料理。

日记菜单

日记	当时间进行到晚上时可以选择此选项进行日记的撰写，也就是进行存档（也可以跑出牧场后查看地图按△立刻存档）。游戏中没有随机记录的概念，只能在每天结束后进行存档。
资产表	查看自己牧场的资产情况。有金钱数量、拥有的家畜数量和家畜们的好感度情况等等。
出荷记录	这里将会记录你的作物出荷情况，你卖出去的东西和接受委托上交的东西都会统计在这里。
钓果记录	查看你的钓鱼成果，会记录最大的三条鱼的垂钓地点和时间。
キャラクタープロフィール	角色档案，你可以查看到村庄中所有角色的生日，爱好和跟你的好感度情况。

耕种和出货

本作的耕种步骤和以前的作品一样，首先你要在花店购买了种子。然后便是回家进行耕种：先是用锄头将地给揉松，再是装备种子播种。接下来坚持每天浇水就可以等待收获了。本作中能够耕种的地方十分小，就农场前面的一块。而每颗种子也只能种植一格，所以成熟的作物十分珍贵。

游戏中取消了出荷箱这个概念，你收获的各种物品和挖矿钓鱼获得的东西都不能直接扔到出荷箱去换钱了。取而代之的是你可以在各种商店内出售物品，不同的商店所收购的物品种类也是不一样的。

此外游戏中还有委托这个系统存在，在工具店和旅店分别可接到村民的委托，选择“依頼を见る”就可以看到了，内容都是交某某物品几个。成功收集了要求的物品后来到接委托的商店内选择“納品する”缴纳物品就可完成委托了。无论是出售物品还是完成委托，都可以立刻获得金钱，而完成委托后第二天还可从邮箱收到村民的感谢信。



委托的作物有时候是以ミネラル开头的，这些则需要利用在矿场挖出来的白色矿物“ミネラル结晶”，拿在手上后可对耕种过的土壤使用，然后播种种出来的东西就是ミネラル开头的了。不过一块土壤只能种出一个ミネラル开头的作物。

本作的耕种步骤和以前的作品一样，首先你要在花店购买了种子。然后便是回家进行耕种：先是用锄头将地给揉松，再是装备种子播种。接下来坚持每天浇水就可以等待收获了。本作中能够耕种的地方十分小，就农场前面的一块。而每颗种子也只能种植一格，所以成熟的作物十分珍贵。

游戏中取消了出荷箱这个概念，你收获的各种物品和挖矿钓鱼获得的东西都不能直接扔到出荷箱去换钱了。取而代之的是你可以在各种商店内出售物品，不同的商店所收购的物品种类也是不一样的。



此外游戏中还有委托这个系统存在，在工具店和旅店分别可接到村民的委托，选择“依赖を　る”就可以看到了，内容都是交某某物品几个。成功收集了要求的物品后来到接委托的商店内选择“纳品する”缴纳物品就可完成委托了。无论是出售物品还是完成委托，都可以立刻获得金钱，而完成委托后第二天还可从邮箱收到村民的感谢信。

委托的作物有时候是以ミネラル开头的，这些则需要利用在矿场挖出来的白色矿物“ミネラル结晶”，拿在手上后可对耕种过的土壤使用，然后播种种出来的东西就是ミネラル开头的了。不过一块土壤只能种出一个ミネラル开头的作物。

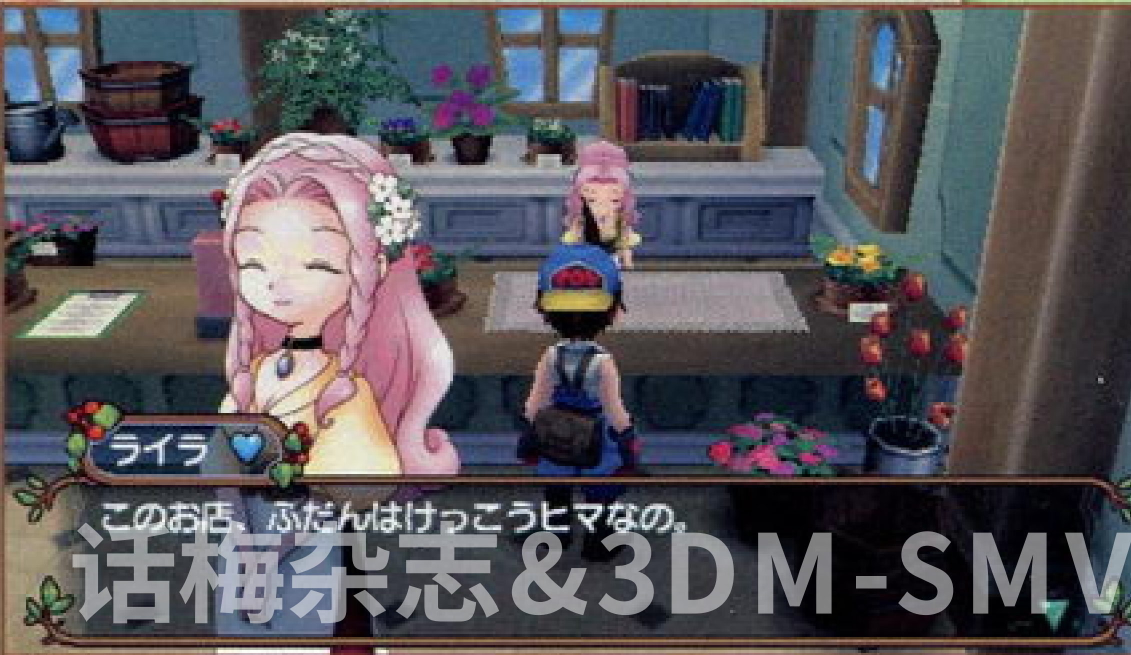
工具介绍

本作的工具获得十分简单，大部分必要农具都在游戏一开始就在你的包裹里了。而其他的工具则都可从工具店购买到，这里把所有工具的作用都例举一下。

名称	获得方法	备注
カマ	初期就有	镰刀，收割牧草和过期的作物用。可进行升级。
クワ	初期就有	锄头，耕地时用。可进行升级。
ハンマー	初期就有	锤子，砸矿和敲打树用。可进行升级。
オノ	初期就有	斧头，伐木用。可进行升级。
虫とりアミ	工具店购买	虫网，捕捉空中飞行的蝴蝶。
ブラシ	工具店购买	清洁刷，清洁大型家畜的身体。
ベル	工具店购买	铃铛，在户外使用后可呼唤鸡、牛，马等家畜全部到户外或是全部进入动物小屋。
オカリナ	工具店购买	笛子，在和小狗好感高时可以演奏各种乐曲让小狗进行相关行动。
乳しぼり器	工具店购买	挤奶器，对母牛使用可获得牛奶。
釣り竿	工具店购买	钓鱼竿，初期最优先购买的工具，获得后可在垂钓点钓鱼。可进行升级。

作物种子介绍

游戏中可以播种的种子的来源很简单，都在花店购买。不同的季节能够播种的作物是不同的，在错误季节播种的话种子在第二天会消失。此外下雨天也会让你播种的种子受到损失。这里列出所有的种子和播种时间，方便大家参考。



种子名称	生长季节	出售价格
じゃがいも	四季	30G
トマト	四季	30G
とうもろこし	四季	40G
パンの実	四季	50G
ライスの実	春夏秋	60G
ニンジン	春	30G

种子名称	生长季节	出售价格
イチゴ	春	40G
スイカ	夏	50G
タマネギ	秋	30G
カボチャ	秋	40G
ホウレンソウ	冬	30G
アルファルファ	春夏秋	20G

种子名称	生长季节	出售价格
フェアリードレス	春	10G
シルバーベル	春	10G
ワイルドミント	夏	10G
フロストパンジー	秋	10G
ミストブルーム	秋	10G
スターダスト	冬	10G

动物的饲养

从资产表内可以看到，游戏中共有四种可供饲养的动物存在，分别是狗、马、鸡和牛。其中前两种属于宠物类动物，而后两种则是家畜，每天可出产物品用来食用或是出售。

小狗

演奏	指令
坐下	上左下
趴下	上下下
寻找	下左上
跳跃	左上右
站立	下上上
跟随	左右右

在游戏初期便会有小狗出现在你的家门口，有红围巾和蓝围巾两种，不过这个时候是不能和它们进行交流的。你需要每天在房间外的碗内放入食物或是牛奶，持续2周多后你会发现资产表内小狗的好感变为了1心，第二天你就可以抱起它、给它起名并正式收养它了。值得注意的是你领养了其中一只小狗的话另一只会消失。

领养后你要做的事情依旧是每天喂食和抱抱它，以此来提升好感。此外如果你在工具店购买了笛子后还能通过演奏来让小狗进行各种活动。值得注意的是下雨天要将小狗抱进屋，不然会减好感，并且小狗有可能生病。最后，不要装备锤子砸它……会被讨厌的（其他动物也一样）。



鸡的饲养

由于初期就拥有鸡小屋（自家右边），所以只要你有钱就可以直接去牧场大叔那里购买成品鸡。只要保证喂食，两天后就可以开始收获鸡蛋了。当然还有更省钱的方法，那就是去食品店打工，将获得的鸡蛋带回来放在孵化台上，过几天就能孵化出小鸡仔了。养鸡比较大的成本就是鸡饲料，需要到牧场去购买，而且每次要装备好后撒在饲料栏里。好在鸡仔不用喂食。和鸡的好感度决定了鸡蛋的品质，当好感满时就有可能收获金蛋了。



牛的饲养



玩家可以在初期就去牧场大叔处购买牛，然后提升好感加每天喂食就能收获牛奶了。这次的饲料牧草不用操多大心，直接用镰刀收获动物小屋外面的草就可以了。牧草的生长周期为三天，当然你也可以去牧场大叔那里买牧草。饲养时要注意的是每天洗刷和喂食，在小屋内可直接调查右边的草堆拿饲料放在饲栏里。当然你也可以放养，在门外摇铃就可开始放养，省去了喂食的麻烦。但是如果第二天是下雨天的话，则要在当天摇铃让牛都回去（注意看天气预报）。牛的好感决定了牛奶的质量，好感最高时可获得黄金牛奶。

马的饲养

马是游戏中比较重要的动物，在牧场大叔那里可以花5000G购买。不过按照惯例，你一直不买的话到夏天牧场大叔会送你一匹。用游戏中他的话说就是：看到你有动物小屋时就一直在出售列表里放上了马，没想到你一直能沉住气，所以现在就由我送上门来了。



免费获得的马好感度要自己培养，一开始还不能骑，需要每天喂食、洗刷和放养（和牛一样）。好感高后就能够骑了，这让移动速度大大增加，拜访村民也方便多了。

赛马

当你能够娴熟地骑马时就能去参加赛马节了。赛马活动当天PM0点前赶到广场上方的赛场就可以报名参加赛马了。赛马分为三个赛程，短跑、长跑和障碍赛，每次你只能选择参加其中的一种比赛。

然后是确认你装备的道具，一共可以装备三个。道具要自己准备并带在身上，具体有回复耐力的：ハーブ（地上采的绿叶草）、ポンタタの根（赌马的牌子可以换）、アルファアルファ（夏天种植）。还有增加移动速度的にんじん（胡萝卜，春天可种出来）。都设定完毕后就算结束报名了。

然后只要下午2点到4点来这里，就可以开始比赛了。



比赛的方法很简单，○键是用马鞭抽打自己的马以加快速度。□键是使用道具恢复耐力或是加速，然后只要往终点前进就可以了，当然初期好感不高的话跑不过别人是正常的。胜利后会获得奖杯和奖品，奖品分别是三个种类的变换机，一个种类的比赛一种。

短跑获得变换机1号：将杂草变成ミネラル结晶。



长跑获得变换机2号：将木材变成特制鱼饵。

障碍赛获得变换机3号：将两种作物的种子合成。

此外游戏中还可以下注赌马，一个牌子50G（在押注画面按△键就可购买牌子），这个要看你运气了，当然有信心的话可以押自己……牌子不会保留到下次赛马节，所以要全用完。建议把身上所有的钱换成牌子，然后购买バター，隔天卖到店里能赚好多。



打工

初期没有种植农作物，山里采集的物品又少，如何来凑到买种子的钱呢？那就需要去打工啦。游戏中总共有五个地点提供了打工机会，其中采矿和伐木在进行到一定程度后才能让你自由行动，获得采矿或伐木的收获。具体的打工内容将在设施介绍里详细讲解。



鱼拓的收集

在前往海边时会遇到狸猫ぽんた，它也会告诉主角一些钓鱼相关的情报，而最大的作用就是当主角把钓到的鱼给它时，它会将鱼制作成鱼拓，而再次给相同的鱼时它还会告诉你此鱼能制作的料理的制作方法。

在主角收集的鱼拓达到10条和20条时，狸猫会分别开启女神泉后和矿山地底湖这两个新渔点供大家钓鱼。狸猫会在下午3点后出现在シフォン海岸，下午7点到晚上11点出现在メープル湖。



钓鱼

要进行钓鱼活动，你首先要存够钱购买鱼竿。在傍晚来到湖边时，会发生遇到辛（シン）在钓鱼，他会问你是否在工具店买了鱼竿。此时你已经购买了鱼竿的话，他就会详细地教你钓鱼的方法。

首先要装备了鱼竿并来到可钓鱼的水边，此时按下□键就可以进入钓鱼模式了。钓鱼的第一步就是选择甩竿地点，你会在水面上看到鱼的影子，要将甩竿点放在鱼的附近才能让鱼快点上钩。



接着进入力度模式，会有一个浮标在上下移动，你要在浮标移动到鱼图标的所在地时按下○键。游戏中深度越大的鱼越稀有，同时在海面上的影子颜色也越深。当抛杆地点有几条鱼存在时，系统会根据你力度所选择的深度来决定哪条鱼优先上钩。

最后就是收杆了。当鱼上钩时角色的头上会出现感叹号，然后你要立刻按下○键进行收杆。此时就会开始和鱼的拉力赛，在鱼的周围会出现不断放大的圆圈，你要等圆圈和黑色圆圈重合时按○键才能顺利将鱼拉近。越稀有的鱼需要成功拉近的次数越多。



挖矿

本作的挖矿并不是一开始就能进行的，首先你要在合适的时间到矿场进行打工。成功打工5次以上就可以在矿场自由地进行矿物的挖掘了。本作中挖矿以一个益智小游戏的形式呈现，分别有红绿蓝三个种类的普通矿。敲碎砖块后会引发爆炸，在范围内的砖块也将被爆碎。靠近砖块按○键可查看砖块的爆炸范围。然后还有种黄色砖块，它的爆炸范围根据形状而不同，形状类似哪种颜色范围就跟哪种颜色一样。靠近黄色形状后按×键可开始推动石头，十字键选择好推动方向后按○键就可推动了。



装备锤子后就可开始砸矿，你需要依靠黄色矿石来尽量多地发生连锁反应，争取一锤将所有矿石都砸掉。矿场随着游戏中时间的推进会不断开启，每个矿洞都会有两个种类的挖矿游戏供大家挑战。砸出来的矿石是随机的，你可根据颜色来拾取所需要的。升级工具所需要的矿石都在矿场里挖到。后期开放的矿场更容易挖到宝石和化石等好东西。

伐木和扩建



想要扩建房屋，除了凑够金钱外还需要足够的木材。本作和系列作品不同，游戏中并没有让你直接砍伐木材的地点，而是需要你在非休息日上午9点前往木匠进行那里打工（屋子内就是进行扩建的地方），进行了5次以上后就可以自由前往伐木场收集木材了，和伍德老伯对话时原本的打工选项会变成“伐采に行く”。而当你获得金蛋后，将金蛋给木匠老大伍德，他会带你去一个新的伐木场。当然以后也可以在新伐木场收集木材了。

增建项目	需要材料	说明
犬小屋	木材10，3000G	狗小屋，建造后才能扩建房屋。
ニワトリ小屋增筑	木材25，3000G	扩建鸡小屋。
动物小屋增筑	木材25，5000G	扩建动物小屋。
キッチン/风吕/トイレ	木材50，10000G	扩建房屋，会多出厨房卫生间和厕所。
ベッド增设	木材25，4000G	三年目以后出现的项目，将床变为双人床。
テレビ买い替え	20000G	三年目以后出现的项目，更换电视。
ビニールハウス	木材40，45000G	三年目以后出现的项目，建造温室，从此下雨不再对作物造成伤害了。
スプリンクラー	木材50，75000G	三年目以后出现的项目，自动洒水器。

收藏品陈列室

当你在钓鱼和挖矿时都会获得一些如土器、海盗宝藏之类的稀有物品，第一次获得时这些东西会自动放入你自家旁边的收藏室里。不过这些东西有些都不是惟一的，你钓到或在矿场挖到后可再次获得，可放心将这些物品出售或是送人。



蘑菇的养殖



在陈列室的屋后有个阴暗的长凳，这里是培育蘑菇的地方。不过商店里并没有种子购买，这里也不能播撒种子。你要做的就是在这里放上通过伐木获得的木材（可安放三个），然后每天浇水就可以了。

力之果实

作为系列的传统，力之果实依旧在本作中存在。而除了两个固定的果实外，其他的都要你命令小狗去寻找。将它带到果实的所



在地然后吹笛子（下左上），它就会自动跑到果实所在地并找出来了。寻找的地点一共有8个，从中找出4个后，另外地点找出的就是回复药。下面是所有果实可能获得的方法和地点。

1. 女神事件赠与。
2. 小精灵搜寻事件结束后赠与。
3. 木匠屋门口。（需小狗寻找）
4. コクトウ山中间。（需小狗寻找）
5. 酒场门口的树。（需小狗寻找）
6. 女神之泉旁边桥后的空地。（需小狗寻找）
7. 食品屋对面两棵树之间。（需小狗寻找）
8. 别墅喷泉围墙外的树下。（需小狗寻找）
9. 广场内通向花店的标示牌附近。（需小狗寻找）
10. 花店旁的花圃。（需小狗寻找）

昆虫的捕捉

在这个自然气息浓厚的村庄里自然少不了昆虫的存在。捕捉昆虫的方法有两种，一种是用锤子敲树，可以敲的树旁边会出现锤子图标，可砸下来金龟子和独角仙等甲虫；而另一种就是购买虫网来捕捉蝴蝶和蜻蜓等飞行昆虫了。不过游戏中并没有收购昆虫的地方，只有爱好昆虫的ティム会收下主角的



昆虫（当然商店里还有委托）。同时ティム在第二次以后每收一个还会给10G报酬，少是少了点不过人家毕竟是小孩子嘛。

设施介绍

和以前的作品一样，本作游戏的村庄中也有着各式各样的设施，下面就为大家一一介绍。





1.食品店“ロナルドの店”

营业时间：AM8：00～PM6：00
定休日：日曜日

说明：这里是大叔ロナルド经营的面包店，你能够买到鸡蛋面包和许多种类的食物成品。这里收购食品和鱼类。

打工：在下午3点前来到这里就可以开始打工，内容是帮忙照顾小鸡。步骤和自己养鸡差不多，首先是喂食，将给你的鸡饲料装备后按方块键将饲料放在饲栏内，然后将所有的鸡都抱起来，将鸡下的蛋都收集起来。都搞定后出门就可结束打工了。打工会消耗三个小时的游戏时间，你会获得钱和鸡蛋。



2.花屋“フラワ-ライラ”

营业时间：AM8：00～PM6：00
定休日：日曜日

说明：由莱拉经营的花店“花之莱拉”，这里是购买种子的惟一场所，不同的季节能够买到的种子是不同的。这里收购的物品是花和草。



3.道具屋“ルーンの店”

营业时间：AM10：00～PM6：00
定休日：水、土曜日

说明：购买工具，升级工具的地方。



同时这里还能够接到矿石和虫子相关的委托。这里收购的物品是矿石和贝壳，此外春天外面摘的药草可以在夏天以40G一个出售。

4.ファ-マ-ズショップ

营业时间：AM8：00～PM6：00
定休日：木曜日

说明：在普拉尼牧场内经营着众多与牧场息息相关的物品。你可以在这里买到小鸡和牛，饲料、治病的药。能让牛生小牛的“ウシの种”也是在这里购买。当然你钱多的话还能提前购买马。



打工：牧场的打工是照顾动物。普拉尼会给你一个挤奶器和清洁刷，挤奶器当然是对草地中间的奶牛使用，然后要依次对草地内的马使用清洁刷来清洁。离开草地场景便算打工结束，普拉尼会为你计算工钱并给你牛奶。这里的工钱是根据你在场景内活动的时间长短来计算，如果你早上开始一直留到晚上5点自动结束的话，能拿到1000多G。这里下雨天不能打工。

5.クローブ家别庄

打工时间：AM10：00～PM 3：00
打工日期：月曜日～金曜日

打工：在规定的时间内来到别墅右边的厨房找玛莎老奶奶谈话就可以帮忙做菜。你可得到限量的材料，要在铁锅和蒸锅中选择调理工具来烹饪手上的材料，大多是放入一个材料然后进行调理。调理成功的话食谱会记录到你的配方记录里。和玛莎对话就可以结束打工，不管你制作出多少失败的料理都会给你钱，不过十分少……另外这里早上还收购一些蔬菜和牛奶鸡蛋等食物。



7.职人の家

营业时间：AM6：00～PM5：00
定休日：火、木曜日

说明：在这里可以进行房屋的扩建，列表见之前的系统说明。上午9点前来这里和外面的伍德老伯对话就可以打工，不过休息日和雨天不能打工。

打工：这里的打工就是伐木，装备给你的超级斧头将场景中的树砍断，然后拣起木块后和老伯对话就可结束打工了。此外场景里还能拣到蘑菇，打工结束可是都归你的。



6.シフォン海岸



垂钓点之一，此外海边还能拣到贝壳。下午3点到7点狸猫会在这里钓鱼，海里钓出的新鲜货色可以赶紧扔给他。

8.コクトウ山

说明：这里有两棵可以用锤子敲打的树，可敲下来果实或是昆虫。

9.矿山

打工时间：AM 9：00～PM 1：00
打工日期：月曜日～金曜日



打工：在规定时间内进入矿场，和鲁多夫交谈就可以进行打工了。打工的作用就是让你熟悉这个砸矿小游戏。初期有教程可以让你练手，只能带回来一些ミネラル结晶。等自由采矿后就能尽情来获取稀有矿石和宝石了。

10.会社本部

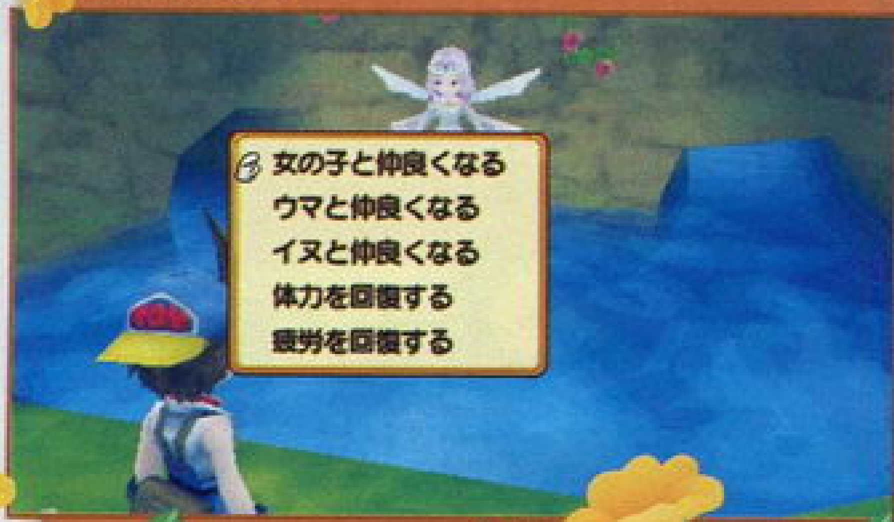
说明：矿场的对面就是游乐园建设公司的办事处，这里在pm0点到2点之间可以进入，和建筑公司的人交谈一下。

11.女神の泉

营业时间：AM8：00～PM6：00
定休日：日曜日

说明：这里是会见女神的地方，在中午0点来到这里并投入一个水果就能够会见女神了。她会给你多个愿望来选择，每个愿望都有一定的几率会失败。泉水后面有一个垂钓点，需要鱼拓数量在10个以上才会开启。此外旁边过桥处是剧情内种植青之花的地方。

愿望	说明
女の子と仲良くして	和女孩子的关系变好
ウマと仲良くして	和马的关系变好
イヌと仲良くして	和小狗的关系变好
体力を回复して	恢复体力
疲劳を回复して	恢复疲劳



12.メープル湖



说明：这里也是初期主要的垂钓场所，狸猫会在下午7点到晚上11点在这里出现。而这里的教堂最初是没有人的，在1年春发生剧情后修女和神父才会住在这里。



13.茶屋/酒场

茶屋营业时间：PM0：00～PM5：00
酒场营业时间：PM6：00～AM0：00
休息日：月曜日

说明：这里下午是茶屋“太阳花园（サンガーデン）”，你可以在这里和凯蒂交谈并买到咖啡等休闲食品。而晚上则会变成酒吧“月亮花园（ムーンガーデン）”，掌柜变成了老爷爷瓦尔。这里也可以接到一些委托，都是关于作物和食物的。此外瓦尔会高价收购一些食物，比如食品店500G买的チーズ就可以在晚上以550G的价格卖掉……

关于角色的好感度



游戏中除了特定的角色外，每个村民的好感度最初都是0。每天能够提升好感度的方法就是对话和送东西。对话能够让好感度加1，而送东西则根据对方的喜好会有1～3好感度的变动，送对方最喜爱的东西则好感加3，普通的则是1。此外送对方不要的东西好感不变动，不过你当天就不能送东西了，也就是丢失了一次机会。

此外还有几种额外的加好感的机会。一

种是通过生日，你在生日送对方东西的话好感度会额外的多加2。还有一种仅限结婚对象，那就是在女神处许愿，选第一项“女の子と仲良くして”，成功后你和女性角色的好感就直接多加5了。当然你还可以通过事件来增加好感，这里就不多说了。

你和角色的好感度可在自家调查床选择“キャラクタープロフィール”查看。好感度最多为350，在界面内以6颗心表示。而女友的心的颜色也对应相应的心数。

心数	心颜色	好感度
0	黑色	0～39
1	紫色	40～79
2	蓝色	80～129
3	绿色	130～179
4	黄色	180～259
5	橙色	260～349
6	红色	350

村民的喜好

和村民培养好感并发生各种各样的事件依旧是系列游戏的最大内容，当然本作也不例外。本作中也有着包括8名结婚对象在内的众多个性丰富的村民。充分利用资源和他们搞好关系，才能够触发游戏中的事件，最终在两年后成功挽救村庄。下面就将所有村民的喜好都例举一下，方便大家送礼物。

※注：加★号的角色是结婚对象。

名称	喜欢的东西	生日	说明
ケティ★	チーズ，鸡蛋	秋29日	酒场的小女孩
ジーナ★	牛奶，鸡蛋	秋20日	别墅的年轻女仆
サラ★	满月草の实，水果，蔬菜	夏8日	木匠处的大姐头
ディア★	满月草の实，各种料理	冬9日	别墅的大小姐
ライラ★	满月草の实，各种花	春27日	花店的姐姐
ルーン	矿物，鸡蛋，药草	秋2日	工具店的发明家
バジル	植物	春16日	在村庄游走的植物学家
カザン	ケーキ，各种甜品	夏1日	普拉尼牧场的大叔
ティム	昆虫，鸡蛋	秋12日	昆虫少年
シン	鱼，鱼料理	夏10日	爱钓鱼的木匠弟子
ハヤト	トマト，药草	冬10日	沉默的木匠弟子
ウッド	金蛋，矿石	冬2日	木匠老爷爷
ウォール	鱼，料理	夏21日	酒场老爷爷
ロナルド	料理，クルミ	春11日	食品店老板
マーサ	鸡蛋，牛奶，料理	冬25日	别墅的管家
チェスター	稀有的矿石	夏24日	教堂的神父
オーレリア★	贝壳，木材	秋5日	教堂的修女
アリス★	稀有的矿石	春5日	游乐场公司的社长
チャールズ	矿石	冬23日	游乐场公司的帅助手
ドジソン	牛奶，鸡蛋	春1日	游乐场公司的胖助手
ルドルフ	化石，稀有矿石	夏14日	矿场的老前辈
女神さま★	水果，农作物	？？	女神
デビット	蘑菇	？？	小精灵
エボニー	蘑菇	？？	小精灵
フラット	蘑菇	？？	小精灵
ゴル・ドド	クズ铁，杂草	？？	第三年才出现的原始人，需求クズ铁
ぽんた	鱼	？？	钓鱼爱好者：狸猫

游戏剧情

我们的主角在获知爷爷过世的消息后，被父亲派来收拾爷爷的东西，于是便来到了蜜糖村这个充满生机的村庄。本想收拾完东西就离开，但是这里熟悉的一切却勾起了主角童年的回忆：曾经有着很多牛和马的动物小屋、陈旧的鸡小屋，以及倍感亲切的爷爷的房子。

在主角查看牧场怀旧的时候，见到了神奇的小精灵，他们正在为这里即将而来的变化而苦恼。原来村庄的土地都已经被游乐场建筑公司所买下，不出意外的话两年后这里就将开始游乐场的建造，森林和湖泊都将消失，而小精灵也将丧失容身之处。烦恼之际，精灵们见到了主角，在精灵和随后出现的女神的拜托下，主角接下了挽救村庄的重任。（和女神对话时设定自己的名字和牧场的名字。）



在村庄的第三天，一个衣着华丽的美女来到了主角房子前，原来她就是预定将这里变成冒险岛的会社的社长，而牧场的这块地已经被她所买下了，她对主角竟然开始住在这里感到意外。在小精灵的鼓励下主角道出了自己的意图，社长听到后十分吃惊……不过赶人出门不是她所做的事，主角想要把地买回来也可以，但要准备好50000元，而时间则只有两年。

于是主角便在这块土地上开始了自己的牧场生活，期间努力赚钱虽然是比较重要的，更重要的是体验生活并和牧场内的村民愉快地交往。在小精灵的指导下主角学会了耕种，同时村民也教会了主角挖矿，伐木以及饲养各类动物。

村民们也没有让主角一个人承担责任，纷纷想办法阻止游乐园公司的计划。在知道如果能够发现珍惜的动物或植物的话，公司可能就会为了保护生态而停止游乐场的计划后，大家和主角都开始了培育青之花、寻找幻之碟的工作。此外还会发生寻找女神遗迹之类的剧情。这段时间内建筑公司三人组也并没有闲着，制造出了许多机械在村庄内闹了不少笑话。具体有第1年冬的机械乌鸦和机械鼹鼠事件，第2年的机械伐木，机械赛马和机械鱼事件等等。当然最终，当2年期限结束时，由于众人的努力，村庄被成功挽救了下来。



初期要点

游戏初期是最难熬的时期了，人生地不熟加没钱是初期最大的难题。只要过了这个阶段，后期的生活就悠闲了。初期要做的事首先是坚持给小狗喂食，这样15天后就能够开始养小狗了，配合笛子能提前得到力之果实。然后就是优先赶往木匠处和矿场处打工，因为只有打工5次以上后才能够自由地伐木和采矿，这分别关系到房屋扩建和工具升级的进度。其中木匠处是最优先去的，因为他那里一周只有月、水、金、土和日曜日才能伐木，同时这几天下雨的话也无法进行伐木工作了。

然后的问题就是在初期积攒金钱，种植作物当然是一个手段，当然你要看店里的委托来选择种植什么才能获得最大的利益。而其他时间建议你泡在牧场那里打工，那里的打工时间根据游戏中时间的长短来计算工钱，是获得第一桶金的最佳地点，同时给的奖励牛奶也能买130G。有了本钱就可以倒卖东西了，最赚钱的当然是食品店出售チ－ズ了（晚上去酒场卖掉一个赚50G）。另外春天地上随处可见的药草也可以收集起来在夏天以40G一个的价钱卖到工具店去。然后你就会发现你渐渐不缺钱了，而鱼竿升级后也很容易钓上价值很高的收集品。第一个会放到陈列室，之后都可以卖掉，很值钱。挖矿也能挖到不少值钱的东西……总之愉快的牧场生活就此开始了。



女友攻略要点

在之前的村民喜好介绍里已经将所有结婚对象喜欢的东西列举了出来。只要你坚持每天对话并送东西，那最后红心绝对是轻而易举的事。成功追到后就可在第三年结婚了。不过游戏中有两个隐藏对象，女神和游乐场公司的社长爱丽丝。



女神的方法和其他的一样，坚持送东西就可以了，不过送东西的方法就是每天往泉水里扔你所要送的。此外每天送的次数没有限制，从某些意义上来说比其他女友还要简单。不过要注意的是雨天最好不要将女神召唤出来，另外平日的话也最好在pm0点以后再往女神之泉里扔东西。等好感最高时，在二年冬结束时就会发生女神变为人的剧情，这样就可以在第三年用青之羽毛求婚了。

※注：二年结束后会和你好感最高的女友发生剧情。而都达到红心的话则只会和第一个达到红心的女友发生剧情。想要追女神，就得专一啊。

隐藏女友爱丽丝攻略法



爱丽丝的追求就十分麻烦。这里将需要达成的目标列举一下。

1.第一年努力让好感达到1心（上限就是1心，pm0点到2点去公司总部送东西吧）。

2.在一年冬发生机械乌鸦和机械鼹鼠事件（好感上限会达到3心）。

3、在第二年发生机械伐木事件（选项为：アリスを助ける，归らない，はい）

4.第二年夏发生机械鱼事件（选项为：助ける，好感上限达到4心）。

5.之后面包店老板叫你送吃的去教堂给落难的爱丽丝。（去教堂后选：话しにきた，然后疯狂送东西到5心。）

6.第二年秋5日她会告诉主角她决定回本部进行放弃建设的劝说工作（选项：守りたい，もちろん）。好感达到6心（5心亦可）。

7.二年冬的最后回来迎来结局。

通关之后和结婚

在第2年成功结束后，会进行存档，然后会出现两个选项。第一个是继续游戏，游戏将从第三年开始。而第二个则是继承



你两年的劳动成果，重新开始游戏。具体继承的要素有：房屋的扩建规模，包括狗小屋，厨房和鸡牛小屋。所有的道具，无论是身上的还是道具箱和冰箱里的都保留。料理菜谱和鱼拓的收集也都给与保留。不过村民的好感度没有保留，所以大家估计都不会选重新游戏。不过本作中角色在前二年的行动是会对结局有影响的，最重要的体现就是如果你和游乐场公司的社长爱丽丝的关系处得不好的话，她就会在之后的剧情中消失。所以如果你前两年的确和村民处得不怎么样，这里可以选择第二项来重新开始。

至于第一项继续游戏，则是大多数玩家的选择了。开始游戏后主角会接到父亲的信，他对主角还赖在这里十分不解。虽然听说了游乐场建设被中止了，但如果拿不出100000G的话还是得立刻回家。其实这点钱对经历了两年的成熟牧场家来说根本不算什么。而玩家之后最重要的任务就是开始攻略结婚对象了，想要顺利结婚要做的事有很多。首先你当然要和对象的好感度达到最高，并成功发生一系列爱情事件。然后在第三年时神父就会来告诉你青之羽毛的情报，再去工具店就可以买到了。此外你还要去木匠处购买第二张床，然后装备青之羽毛后就可以对你想要结婚的对象求婚了。成功的话一周后就会举行结婚仪式了，这也可以说是游戏的最终目标了啊。



料理配方的收集

本作的料理可说是丰富多彩、数量众多。利用手上的农作物和鱼等等来制作可口的饭菜，不但可以让疲劳的主角饱餐一顿，卖掉或是送人也能有不错的收获。本作中想要进行料理的制作，首先要扩建房屋，让厨房出现。不过此时只有两种锅子作为烹饪工具让你选择，搅拌器和微波炉需要你去工具店购买，而工具店还能升级平底锅和蒸锅。



当你成功作出料理后，配方列表里便会保存这个食物的做法。此外游戏中还有获得配方的方法，鱼类的配方可以送鱼给狸猫来获得。而其他也是最主要的配方获得方法就是去别墅打工，每次给你的材料都能让你成功作出一个食物来的。此外还有就是看电视了，有时候频道3会播放相关的节目。这里将所有料理的配方都例举出来，想要收集的玩家就对照着来挑战吧。

料理名称	材料，工具为平底锅（フライパン）
ジャムサンド	ふわふわパン、果酱类1个
焼きリンゴ	リンゴ
チーズもりあわせ	チーズ、チーズ、チーズ
アジのさんが焼き	アジ、蘑菇类
イカの丸焼き	イカ
ウナギのかば焼き	ウナギ
エビピラフ	ライスの実、バター、虾类1个
オイカワのスズメ焼き	オイカワ
カジキのてり焼き	カジキ
サケのバター焼き	サケ、バター
シーフードピラフ	ライスの実、バター、海中鱼类1条
鱼の特制クリームソテー	牛奶类、バター，サケ之类的鱼类1条
タイのカルパッチョ	タイ、オリーブオイル
ドジョウのかば焼き	ドジョウ
ナマズのかば焼き	ナマズ
ニジマスの田　焼き	ニジマス、みそ
ハマグリのソテー	ハマグリ、バター
ヒラメのムニエル	ヒラメ、パンの実、バター
ブリのてり焼き	ブリ
マグロのカルパッチョ	マグロ、オリーブオイル
マグロのステーキ	マグロ
メバルのはぶて焼き	クロメバル
鱼のムニエル	パンの実、バター，鱼类
鱼の盐焼き	ニジマス、サケ之类的鱼类1条
鱼料理	鱼加野菜、蘑菇、果实或药材等野外采摘物1个
焼きロブスター	ロブスター、バター
具だくさんオムレツ	タマゴ加野菜、蘑菇、果实或药材等野外采摘物1个
チーズオムレツ	チーズ、タマゴ
フルーツオムレツ	タマゴ、水果
プレーンオムレツ	タマゴ、牛奶类
フレンチトースト	ふわふわパン、タマゴ、牛奶类
めだま焼き	タマゴ
オムライス	タマゴ、ライスの実、トマト
キノコソテー	蘑菇类、バター

料理名称	材料，工具为平底锅（フライパン）
キノコのつつみ焼き	蘑菇类
サンドイッチ	ふわふわパン加チーズ、ゆでタマゴ、トマト中的一个
ぜいたくキノコソテー	蘑菇类、蘑菇类、バター
チャーハン	ライスの実、タマゴ
トマトサラダ	トマト、トマト、トマト
バターコーン	とうもろこし、バター
ピラフ	ライスの実、バター
ホウレンソウのソテー	ホウレンソウ、バター
ホットケーキ	パンの実、牛奶类、タマゴ
ポップコーン	とうもろこし、オリーブオイル
焼きトウモロコシ	とうもろこし





料理名称	材料，工具为蒸锅（ナベ）
イチゴジャム	イチゴ、イチゴ、イチゴ
オレンジマーマレード	オレンジ、オレンジ、オレンジ
クランベリージャム	クランベリーの実、クランベリーの実、クランベリーの実
ブルーベリージャム	ブルーベリーの実、ブルーベリーの実、ブルーベリーの実
ベリーベリージャム	ベリーベリーの実、ベリーベリーの実、ベリーベリーの実
ミックスベリージャム	ベリーベリーの実、ブルーベリーの実、クランベリーの実
リンゴジャム	リンゴ、リンゴ、リンゴ
チーズ	ミルクS、ミルクS、ミルクS
チーズ	ミルクM、ミルクM
チーズ	ミルクL
チーズリゾット	ライスの実、オリーブオイル、チーズ
ホットミルク	ミルクS
ヨーグルト	ミルクS、ミルクS
ヨーグルト	ミルクM
特制チーズ	ミルクG
アンコウなべ	アンコウ1条和土豆、萝卜等蔬菜1个
イカフライ	イカ、パンの実
イカめし	イカ、ライスの実
イサキの水ナマス	イサキ、みそ、ハーブ
イトウの天ぷら	イトウ、パンの実、オリーブオイル
イワシのマリネ	イワシ、オリーブオイル
イワナ茶づけ	イワナ、ライスの実
エビフライ	エビ、パンの実、オリーブオイル
カイン・チュア	ライギョ、トマト、ハーブ
カワハギのからあげ	カワハギ、パンの実
クエなべ	クエ1条和蔬菜一个
クラムチャウダー	ハマグリ、牛奶类
サーモンのマリネ	サケ、オリーブオイル
サケのクリームシチュー	牛奶类、バター、サケ
サバのみそ煮	サバ、みそ
さわらの魚すき	サワラ、エビ、ホウレンソウ
サンマごはん	サンマ、ライスの実
シーフードシチュー	牛奶类、バター、海中的鱼1条
シーフードリゾット	ライスの実、オリーブオイル、海中的鱼1条
タコのマリネ	タコ、オリーブオイル
タラのじゃっぱ汁	タラ、みそ、ニンジン等
ドンコの土手なべ	ドンコ1条、みそ和蔬菜1个
ニシンのマリネ	ニシン、オリーブオイル
ブイヤベース	トマト和アイナメ、クエ之类的鱼1条
フグなべ	フグ1条、ホウレンソウ之类的蔬菜1个
ヤマメのカンロ煮	ヤマメ、はちみつ
ゆでダコ	タコ
ゆでタマゴ	タマゴ
ゆでロブスター	ロブスター
ワカサギのマリネ	ワカサギ、オリーブオイル
わかさぎの南蛮づけ	ワカサギ、タマネギ
鱼の煮付け	ニジマス或サケ之类的鱼1条
三平汁	サケ和玉米南瓜之类的蔬菜1个
タイめし	タイ、ライスの実
柳川なべ	ドジョウ、タマゴ
茶わんむし	タマゴ、蘑菇类、满月草の实
オニオンスープ	タマネギ
ガスパチョ	トマト、タマネギ、オリーブオイル
キノコクリームスープ	蘑菇类、牛奶类
キノコごはん	ライスの実、蘑菇类
キノコのリゾット	蘑菇类、ライスの実、オリーブオイル
キャロットスープ	にんじん、牛奶类
クリごはん	ライスの実、クリ
コーンクリームスープ	とうもろこし、牛奶类
コロッケ	じゃがいも、パンの実、オリーブオイル
シチュー	牛奶类、バター
じゃがバター	じゃがいも、バター
トマトクリームスープ	トマト、牛奶类
トマトリゾット	ライスの実、オリーブオイル、トマト
パンプキンスープ	カボチャ、牛奶类
ふかし黄金芋	黄金芋
ホウレンソウのリゾット	ライスの実、オリーブオイル、ホウレンソウ
ポタージュスープ	じゃがいも、牛奶类
ポテトフライ	じゃがいも、オリーブオイル
マッシュポテト	じゃがいも
ミネストローネ	トマト、タマネギ
ゆでトウモロコシ	とうもろこし

料理名称	材料，工具为搅拌器（ミキサー）
オレンジジュース	オレンジ、オレンジ、オレンジ
グレープジュース	ブドウ、ブドウ、ブドウ
イチゴミルク	イチゴ、牛奶类
バター	ミルクS、ミルクS、ミルクS
バター	ミルクM、ミルクM
バター	ミルクL
アイナメのみそたたき	アイナメ、みそ

料理名称	材料，工具为搅拌器（ミキサー）
ウグイのつみれ	ウグイ、ホウレンソウ
シイラのおび天	シイラ、ハーブ
トマトジュース	トマト、トマト、トマト
ミックスジュース	リンゴ、オレンジ、ブドウ
やさいジュース	じゃがいも、トマト、ニンジン等三个种类的蔬菜各1个
リンゴジュース	リンゴ、リンゴ、リンゴ

料理名称	材料，工具为微波炉（オーブン）
オレンジクッキー	パンの实、タマゴ、オレンジ
キャロットケーキ	にんじん、パンの实、牛奶类
クッキー	パンの实、バター、タマゴ
ケーキ	パンの实、牛奶类、タマゴ
ショートケーキ	パンの实、牛奶类、イチゴ
チーズケーキ	パンの实、牛奶类、チーズ
ハーブクッキー	パンの实、タマゴ、ハーブ
ハニーケーキ	パンの实、牛奶类、はちみつ
マフィン	パンの实、ベリーベリー、苹果之类的水果1个
モンブラン	パンの实、牛奶类、クリ
特制チーズケーキ	特制チーズ、牛奶类、パンの实
チーズポテト	チーズ、じゃがいも
シーフードグラタン	牛奶类、チーズ和海中的鱼1条
ローストロブスター	ロブスター、バター、オリーブオイル
鱼とキノコの香草焼き	鱼1条、蘑菇类、ハーブ
鱼とトマトの地中海风	ヒラメ或サケ之类的鱼1条、トマト、オリーブオイル
鱼のフライ	サケ之类的鱼1条、パンの实、オリーブオイル

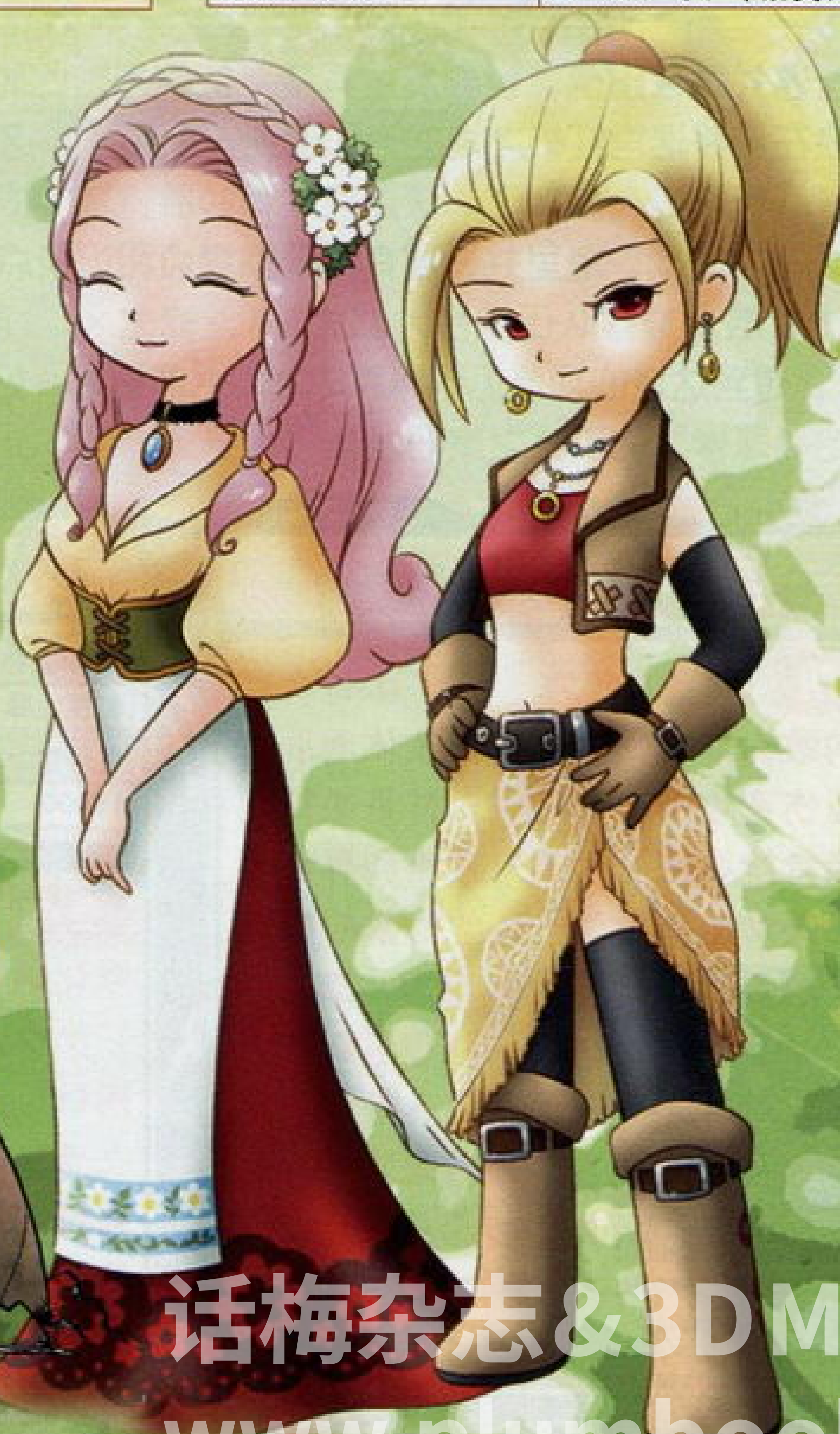
料理名称	材料，工具为微波炉（オーブン）
鱼のホイル焼き	ニジマス或サケ之类的鱼1条
鱼の香草つつみ焼き	ニジマス或サケ之类的鱼1条、ハーブ
焼きハマグリ	ハマグリ
プリン	タマゴ、牛奶类
フルーツプリン	タマゴ、牛奶类和草莓之类的水果
オニオンブレッド	タマネギ、パンの实
キノコグラタン	蘑菇类、牛奶类、チーズ
キノコドリア	蘑菇类、牛奶类、ライスの实
クルミパン	パンの实、クルミ
コーンフレーク	とうもろこし、牛奶类
コーンブレッド	とうもろこし、パンの实
ドリア	ライスの实、牛奶类、チーズ
ハーブパン	パンの实、ハーブ
バターロール	パンの实、バター
パンプキンケーキ	パンの实、牛奶类、カボチャ
パンプキンプリン	タマゴ、牛奶类、カボチャ
ピザ	チーズ、トマト、パンの实
フルーツケーキ	パンの实、牛奶类、草莓之类的水果1个
ポテトグラタン	じゃがいも、牛奶类、チーズ

玩后感



虽然有创新的地方，但总的来说本作还是一款中规中矩的系列新作。游戏中各种熟悉的要素让你能够找到以前经营牧场、享受生活的感觉。虽然游戏的全3D化早在家用机上就有了，但这次配合靓丽的人物还是让本作增色不少。此外本作的剧情也十分不错哦。





7TH DRAGON
セブンスドラゴン

文 RICHTER 编 羽纹 美编 Juxi

继上辑的最速攻略后，本次为大家献上游戏研究方面的内容，要想体验作品中所有内容的话，需花费的时间在80小时左右。

七龙战记
セブンスドラゴン

NDS	SEGA	RPG	2009年3月5日	日版
	1人	1Gb	5040日元	无对应周边

研究中心 RESEARCH CENTER

红杭之塔·影

当流程通关后会出现“世界发生异变”的信息，此时若玩家成功清除了世界版图内的666只龙后就会在最终迷宫红杭之塔的旁边出现一个影子，这便是本作的隐藏迷宫“红杭之塔·影”了。该迷宫共有20层，其中每个偶数层都要经历一场BOSS战，塔里共设置有两处回复点和记录点，分别在第八层和第十九层。推荐队伍组合为战士×1、骑士×1、魔法师×1、医疗师×1，想到达塔的顶层见到隐藏BOSS绝非易事。好了，下面就让我们开始“悲惨”的攻略之旅吧！



第一层

要点说明 第一层名为“リブロドラゴニカ”的敌人非常强，会使用全体混乱、单体多段伤害攻击、全体攻击并且敏捷度很高，经常抢在回合初最先攻击和导致我方攻击无法命中，对付一头的时候就会感觉比较吃力，如果在战斗过程中遇到有另外一头乱入的话务必使用技能来逃跑，否则很容易被全灭。



宝箱道具 マナ水、ミルロメディス

第二层

BOSS名称	LIFE
幻视山脉	15000
经验值	掉落物
18000	地帝龙の眼球

要点说明 地帝龙“ジ・アース”的大幅强化版，使用招式有我方全体LIFE减半的“ソウルブレス”、随机3回伤害的“なぎ拂い”、单体高攻击&坏属性的“グランドクラッシュ”和物理攻击无效化+对攻击者强制进行反击的“テイルパリング”，此战对物理攻击的角色来说威胁比较大，提前做好苏生同伴的准备会比较好。

第三层

要点说明 地图中央集结了14只龙族怪物，莽撞地冲上去自然是自寻死路，这里可采用从阵列位置中央的敌人下手、利用先制攻击的优势逐一击破这种较为稳妥的战术。值得欣慰的是本层不会遭遇杂兵，另外在场景右上角的宝箱中可以取得红杭之塔・影地图的第一部分，切勿错过。

宝箱道具 红杭の塔・影の地图1、マナ水 ×3

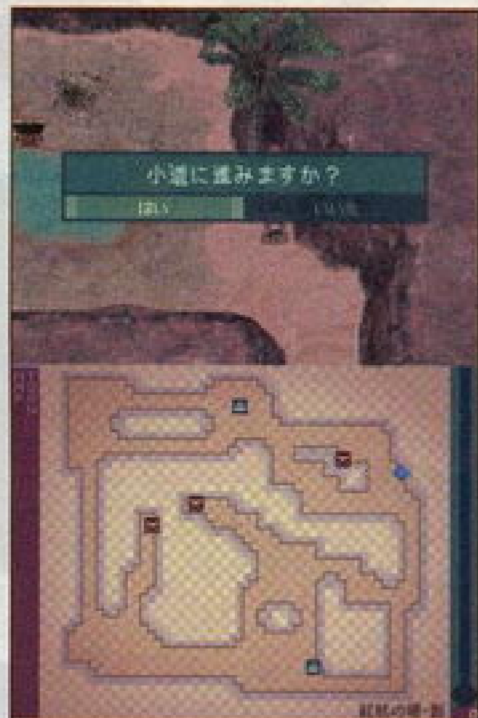
第四层

BOSS名称	LIFE
幻视鸟王	9000
经验值	掉落物
18000	空帝龙の头骨

要点说明 空帝龙“インビジブル”的大幅强化版，使用招式没有太大改变，但攻击力有了跳跃性上升。主要施展攻击方式为全体雷属性攻击+一定几率麻痹的“ショックボルト”和单体高伤害的“ウィンドカッター”。需要注意的是同原版空帝龙一样，在高空作战的偶数回合里，前后排成员位置会互换的特性也保留了下来，因此在奇数回合的行动安排上就显得格外重要。

第五层

要点说明 本场景为流砂地带，在流砂的牵引下会强制与成列的龙族敌人相遇。成列的敌人由カノンドラグ和リブロドラゴニカ×2组成，采用打倒一个后立马撤退防止与敌人展开车轮战的战术比较合适，注意敌人乱入的时间间隔为两回合。杂兵方面デッドエンド的全体即死攻击也比较棘手，可以多带上几个“ヒュプノ结晶”以备不时之需。客观来说，5F是初期版面中难度最高的一个，好在场景右上角的角落里设置有通往1F的秘密通道可供玩家出入迷宫存档和整备道具。



宝箱道具 ヒールエアロ、ヒュプノ结晶、マナ水

第六层

BOSS名称	LIFE
幻视焰食	15000
经验值	掉落物
18000	炎帝龙の赤羽根

要点说明 炎帝龙“フレイムイーター”的大幅强化版，主要使用招式为5回合内近身攻击无效化+强制对攻击者进行反击的“フレイムヴェイル”、对指定目标随机造成2～3回伤害的“ロックキャノン”以及全体炎属性攻击+自我回复的“マグマウェイブ”。当其HP下降至一定程度后会交替使用マグマウェイブ和フレイムヴェイル，也就是说物理攻击角色在后期行动会受到很大的限制，多准备些冰属性攻击道具吧！另外，让队伍中的骑士使用令我方全员所受炎属性伤害大幅减少的技能“ファイアブレイク”会轻松不少。

第七层

要点说明 比较平常的一个洞窟版面，这里的龙类敌人分散得很开并且不会追赶目标，逐一击破即可。前往下一层的阶梯隐藏在场景右下角的隐藏通路里，注意在阶梯的对面墙壁处还有一个隐藏通道，里面的宝箱中可以拿到全异常状态耐性上升25%的饰品。



宝箱道具 白银水、オールガード

第八层

BOSS名称	LIFE
幻视黑影	10000
经验值	掉落物
18000	黑帝龙の欠片

要点说明 黑帝龙“デッドブラック”的大幅强化版，不过比起之前遇到的幻视帝龙要弱一些，而且这个场景中还有久违的回复点和记录点。幻视黑影主要使用招式为全体睡眠+LIFE少对象即死的“完全なる暗・改”、单体高伤害+一定几率睡眠的“睡魔の刃”以及全体冰属性伤害的“ダイアモンドダスト”，在角色被催眠后及时用技能或道具回复即可。另外，利用本层场景小和解决BOSS后不再会遭遇杂兵的特性在此处的弗洛瓦洛花丛中刷“フロワロシード”以提升全员等级会非常合适。

第九层

要点说明 与拜罗利昂大森林场景比较类似的版面。里面出现的龙族敌人“ヘイズアーム”的攻击力达到了可耻的地步，并且对方还会在交战4回合后进行蓄力以图一击必杀我方成员。这里建议位于前排的角色全力防御来压低伤害，后排的魔法师则针对其弱雷的特性释放雷属性魔法予以猛攻。敌人以外方面，场景左侧的宝箱中能拿到红杭之塔・影地图的第二部分，另外在右上角的角落里有直接通往1F的近道。

宝箱道具 红杭の塔・影の地图2、ドラゴン幼体

第十层

BOSS名称	LIFE
幻体真龙No6	15000
经验值	掉落物
18000	装真龙の切先

要点说明 真龙“ヘイズ”的强化版，原先对手的实力就不怎么强，自然这个强化版也不会给玩家造成太大阻碍。对方主要使用的招式为随机5回伤害的“30mm机关炮”以及单体高伤害的“キルスラッシュ”，考虑到这些攻击都为物理招式，用骑士的“ディフェンスシフト”技能来提升全员物理防御力就对战斗非常有利了。

第十一层

要点说明 冰窟场景，要在冰面上滑行前进，好在这里出没的龙族敌人倒不是很强。场景出口在版面的左下角，不过需要注意的是下方通路实际上是条死路，无论如何滑动都无法到达出口位置，这里必须从左侧迂回前往。另外右下角的宝箱中放置着非常一般的“マナ水”，由于取得途径比较繁琐，建议直接无视好了。



宝箱道具 マナ水、ソルマネル

第十二层

BOSS名称	LIFE
幻视三光	12000
经验值	掉落物
18000	虹帝龙の皮

要点说明 虹帝龙“トリカラード”的大幅强化版，擅长使用各种异常状态攻击，包括随机赋予我方全员即死以外异常状态的“虹色の不运”，单体炎属性伤害+一定几率混乱的“パニックフレイム”和单体雷属性伤害+一定几率麻痹的“ショックパライズ”，针对这一点事先给角色装备上各种提升异常状态耐性的饰品会比较合适。另外，幻视三光有时候会发呆，此时就是我们绝佳的攻击机会。

第十三层

要点说明 又是一个不会遭遇杂兵的版面（鼓掌！），这里只要将场景中赤色的玉全部踏碎就能开启通往下一层的通道。注意踏碎一定数量的玉后，原本关在中央房间中的龙会被逐一批次地放逐出来（房间的宝箱里有全能力+10的珍稀饰品“セイントリング”，绝对不能错过）。而场景左右两端的通道能实现传送，方便玩家实施玉的踏碎过程。另外，在右上角角落里设置有通往1F的隐藏道路，道具不足了可以出去补充一下。



宝箱道具 ヒュプノ结晶、セイントリング

第十四层

BOSS名称	LIFE
幻视战舰	15000
经验值	掉落物
18000	舰帝龙の牙

要点说明 舰帝龙“ドレッドノート”的大幅强化版，主要使用封印我方全体技能的“封じの风”、随机5回伤害的“30mm机关炮”和给予我方全体伤害的“波动炮”，并且对方有个特点就是在能量充电后必然会使出“封じの风→30mm机关炮→波动炮”的攻击组合，由于波动炮对我方全员造成的伤害实在太大，这里还是建议用防御来扛过该回合。

第十五层

要点说明 没有太多攻略要点的丛林版面，红杭之塔・影地图的第三部分在左侧区域隐藏在弗洛瓦洛花丛中的宝箱内，不要看漏了。另外这里的龙族敌人“ドラゴバレットu”只会按照被设定好的线路巡逻，即便主角一行人出现在它面前也不会主动靠拢过来，利用这个特性尾随对方并发动先制攻击能让战斗难度骤降。

宝箱道具 红杭の塔・影の地图3

第十六层

BOSS名称	LIFE
幻视龙王	13000
经验值	掉落物
18000	赤帝龙の尾

要点说明 赤帝龙“ギング”的大幅强化版，多使用物理攻击招式，包括单体坏属性高伤害的“かみつき”、给予前列成员斩属性高伤害的“切り裂く爪”以及单体坏属性高伤害的“募りゆく杀意”。幻视龙王有个特性就是它攻击队伍前排队员的概率非常高，一旦前排队员倒下，后排的魔法单位即刻会崩溃，这里必须用技能提升全员的物理防御。另外，骑士降低前排队员所受伤害的技能“フロントシルド”和自体物理攻击无效化的“パリング”就显得格外有用。

第十七层

要点说明 没啥可说的，华山一条路，打倒挡在路中间的3只“ドラゴアンゼラ”即可通往下一层。

第十八层

BOSS名称	LIFE
幻体真龙No3	15000
经验值	掉落物
19800	——

要点说明 真龙“ニアラ”的强化版，游戏的最强敌人。主要使用招式为单体大伤害的“プライド”、给我方全员附加诅咒状态的“グラトニー”、攻击无效化+强制对攻击者进行反击的“ラース”、消除我方强化效果的“ラスト”以及最无耻的全体特大伤害技“百花缭乱”。其中伤害超过200的“プライド”对我方后排队员的威胁较大，可让骑士用“挑拨”技能来帮忙扛一下；另外幻体真龙在HP降至25%以下后，倘若见对方使用“ラスト”的话则下回合必定发动“百花缭乱”，300左右的全体伤害会让大部分角色瞬间倒下，这里最好是让医疗师为队伍全员加上“ライフサルベージョン”（LIFE减为0仍然有一定几率生存）拼下RP，实在不行就只有读档重新挑战了。

第十九层

要点说明 最后的回复点和存盘点，通过阶梯向上就是隐藏BOSS战了。

第二十层

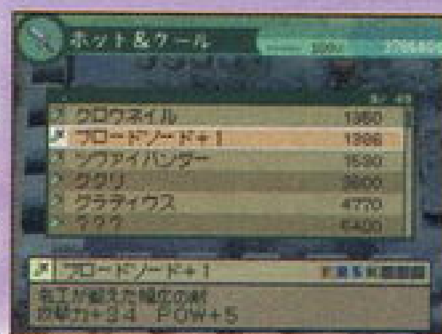
BOSS名称	LIFE
母なる龙『ND』	7000
コノハナチルヒメ	5000
コノハナサクヒメ	5000
经验值	掉落物
——	——

要点说明 给满心期待挑战的玩家当头一棒，该隐藏BOSS的实力实在弱得不行，让玩家产生一种被制作人耍了的感觉。将站在两侧的コノハナチルヒメ和コノハナサクヒメ打倒后，隐藏BOSS居然就一直发呆了（－ －b）。惟一需要提醒的是倘若先打倒コノハナサクヒメ，那么コノハナチルヒメ会在接下来的战斗中连续使用全体睡眠技“柳”；倘若先打倒コノハナチルヒメ，那么コノハナサクヒメ会在接下来的战斗中连续使用全体魅惑技“徒花”。战斗胜利后直接进入STAFF画面，至此整个隐藏迷宫的挑战结束。



流通武具一览

流通武具是本作一个较有特色的系统，不过比较遗憾的是BOSS类敌人所掉落的素材都未能用来生产武具。另外也抱怨下队伍只能最大携带100个道具的设定，游戏里没有专门的道具放置箱，而且复数个同种道具也不会累积计算，这就导致玩家在迷宫中冒险时经常为舍弃哪种道具而烦恼，如果这些方面能设计得再人性化一点就好了。好了，下面为大家放上全流通武具的资料。



武具类别	名称	性能	买价	必要生产素材（掉落怪物名称）
短剑	ダガー	ATK+14、SPD+2	150G	げっ齿×5（ラビ）、兽の牙×2（オオシシ）
短剑	クロウネイル	ATK+30、SPD+5	1500G	翼龙の锐爪×2（プテラノザウルス）、鱼のウロコ×3（スカイフィッシュ）、硬い皮×5（グリンヘルム）
长剑	ブロードソード+1	ATK+34、POW+5	1540G	龙鸟の爪×2（グリフィナス）、するどい牙×3（ブルーウルフ）
长剑	ツヴァイハンダー	ATK+42、DEF+5	1700G	巨虫の铁×1（デスシザース）
长剑	フランベルジュ	ATK+86、LIFE+15、炎属性	6000G	火球の核×15（ウィスプ）、紫绀のたてがみ×5（アバレウマ）
长剑	デュランダル	ATK+100、POW+10	12500G	甲虫の角×6（スパイクギロ）、刃こぼれした刀×6（ロストサムライ）
斧头	ヘヴィアクス	ATK+48、SPD−2	1800G	角龙のフリル×2（トリケロス）
斧头	ロックマッシャー	ATK+100、POW+10、SPD−4	10000G	狼の髓×5（ジバシリ）、岩龙の硬皮×3（アルマノス）
斧头	コンキスタアクス	ATK+130、LIFE+20、SPD−8	15000G	板鳃龙の牙×2（ドラゴニックレイ）、剑龙の背板×1（マーシュザウラス）
刀	大般若	ATK+100	6300G	大きな牙×3（マーダーベア）、飞龙の爪×2（ワイバーン）
刀	不知火	ATK+118	10700G	狼龙の翼×2（ウルフエドラゴ）、タマヘイト×5（采取）、鱼の薄皮×5（マルマンボウ）
杖	メイジワンド	ATK+10、MANA+4	100G	龟甲の红叶×3、しなる枝×2
杖	モーニングスター	ATK+44	1700G	槌龙の头骨×3（ドラゴハンマード）、するどい爪×10（ナイトホーク）
杖	メガトンハンマー	ATK+85、SPD−3	5300G	贵重な角×5（ライノ）、ネゲマタイト×4（采取）
鞭子	ベンドスラップ	ATK+42、POW+6	4000G	伸缩する触手×5（ローパー）、上质な木材×2（采取）
弓	ロングボウ+1	ATK+30、POW+2	1400G	塔龙の肢骨×2（タワードラグ）、しましまの尻尾×2（ムジナ）
弓	コンポジットボウ	ATK+58、POW+6	3450G	蠕龙の髓×2（ワームドラグ）、派手な羽×2（マンダラファン）
身体防具	アイアンブレスト	DEF+12、POW+3、SPD−3	1050G	つややかゼリー×5（アイススライム）
身体防具	ファーコート	DEF+18、冰属性伤害下降5%	2300G	白熊の毛皮×3（マーダーベア）
身体防具	ヘヴィアーマー	DEF+22 物理攻击伤害下降3%	2700G	大きなハサミ×3（クラブ）、サソリの针×2（サンドトラップ）
身体防具	ノーブルチュニカ	DEF+30、MANA+15	7500G	长角龙の角×2（ジルホーンドラグ）、热を持つ羽×5（ロングノーズ）、水晶のカケラ×10（采取）
身体防具	ホーバーク	DEF+48、POW+5	14500G	巨鲸の皮×1（モビィディック）、デリカ矿石×7（采取）
身体防具	ナイトキュイラス	DEF+52、物理攻击伤害下降5%	18000G	暴龙の足爪（ディノザウラス）×2、ミルア矿石（ロストクルセイダ）×3、オリハルコン（デストロイア）×5
盾	ラウンドシールド	DEF+6	900G	大きな花×3（デスフラワー）
盾	デュエルシールド	DEF+18	9600G	鳍龙の尖角×3（ドラゴフォルバル）、未发见の矿石×2（奇妙なカタマリ）
手腕防具	ガントレット	DEF+2、POW+2	280G	しましまの尻尾×3（ムジナ）
脚部防具	アイアングリーブ	DEF+3	380G	兽の毛皮×2（バグベア）
头部防具	ライトヘルム	DEF+2、SPD+1	180G	狮子の皮×4（マッドレオ）、鸟の羽×3（鸟类敌人）
头部防具	ロナムティアラ	DEF+4、INT+5	1700G	ロナム硝石×1(美しきヘイメル)

采掘&采取点资料公布

随着游戏流程的推进取得矿石调查、植物调查和遗迹调查这三个团队技能后就能在迷宫各处收集植物和矿石类素材了，正常情况下每天内（每在宿屋睡一次觉算一天）可进行的最大收集次数为15次，如果队伍中的医疗师学会了“グレイトワーカー”技能还能使收集次数上升，具体上升数据为技能等级数对应收集增加回数，队伍中有多名医疗师的话数据还能叠加。



※没有采掘&采取点的迷宫为ロラッカ森林、ロラッカ山洞、ゼンダ竹林、ゴウガ竹林、デニヴォ砂漠、キシリバ竹林、美しきヘイメル、シバの森

名もなき小洞

收集位置	素材类型	可获得素材
左上角	植物	可憐な花、小さな花、バロの実
右上角	矿石	ネグマタイト、マナ水、石ころ
右下角	植物	可憐な花、小さな花
中间偏下位置	矿石	カサルコイト、石ころ

バロリオン大森林

收集位置	素材类型	可获得素材
左上角最深处	植物	上质な木材、可憐な花、マナ水
中央偏上位置	植物	麻茎、可憐な花、小さな花
右上角的小通路里	植物	麻茎、可憐な花、小さな花
右下角	植物	バロの实、可憐な花、小さな花

トドワ山岳

北道第一个版面

收集位置	素材类型	可获得素材
右侧上段位置	矿石	石ころ、マナ水、ネグマタイト

南道第一个版面

收集位置	素材类型	可获得素材
右侧下段位置	矿石	カサルコイト、マナ水、石ころ

ヒヨロン神水洞

1F

收集位置	素材类型	可获得素材
正中央台阶的右侧	矿石	ネグマタイト、カサルコイト、石ころ

B1F

收集位置	素材类型	可获得素材
正中央台阶的右侧	矿石	ネグマタイト、カサルコイト、マナ水

ヨーバー大滑砂

收集位置	素材类型	可获得素材
偏左位置	矿石	サファイア、カサルコイト、マナ水
BOSS所在的小房间内	矿石	トパーズ、ヒュブノ结晶、マナ水、石ころ、カサルコイト
左侧中央位置	矿石	ルビー、ネグマタイト

ゴ二ファ砂漠

收集位置	素材类型	可获得素材
绿洲的右侧	植物	小さな花、上质な木材、麻茎
绿洲的左侧	植物	麻茎、上质な木材、バロメディス

ミレクーラ森林

1F

收集位置	素材类型	可获得素材
中央偏上位置	植物	小さな花、麻茎、上质な木材
左侧中央位置	植物	麻茎、上质な木材、小さな花
左侧偏上位置	植物	麻茎、マナ水、なめらかな树皮

2F

收集位置	素材类型	可获得素材
左侧偏上位置	植物	上质な木材、小さな花、バロメディス
中央偏上位置	植物	上质な木材、麻茎、白银水
右下角的小房间内	植物	なめらかな树皮、上质な木材、小さな花

ジョマロン山岳

3F

收集位置	素材类型	可获得素材
右侧偏上位置	矿石	石ころ、タマヘイト、デリカ矿石
右侧中央位置	矿石	タマヘイト、アクアマリン、ドラゴン幼体

メルライト矿山洞

2F

收集位置	素材类型	可获得素材
偏上的死胡同里	矿石	ネグマタイト、マナ水、メルライト、メルライト铁块
左侧中央位置	矿石	石ころ、カサルコイト、メルライト、メルライト铁块

3F

收集位置	素材类型	可获得素材
中央稍稍偏右的死胡同里	矿石	ネグマタイト、カサルコイト、メルライト
右侧偏上位置	矿石	ネグマタイト、メルライト、ヒュブノ结晶、メルライト铁块
左侧偏上位置	矿石	メルライト、カサルコイト、ネグマタイト、メルライト铁块

ドーマ火山

右侧洞穴B1F

收集位置	素材类型	可获得素材
中央的小房间	矿石	アクアマリン、石ころ、タマヘイト、水晶のカケラ

左侧洞穴B1F

收集位置	素材类型	可获得素材
左上角的小房间	矿石	タマヘイト、石ころ

ダーン洞

B1F

收集位置	素材类型	可获得素材
右上角的房间	矿石	金矿石、水晶のカケラ、石ころ

B3F

收集位置	素材类型	可获得素材
左下角的死胡同里	矿石	水晶のカケラ、タマヘイト、ドラゴン幼体

スフェリオン八洞

位于“デニヴォ砂漠”第一个版面的洞窟（洞窟A）

收集位置	素材类型	可获得素材
右侧大房间内	矿石	カサルコイト、石ころ、ネグマタイト
右上角的小房间	矿石	カサルコイト、ネグマタイト、石ころ
左侧	矿石	カサルコイト、石ころ、マナ水
左上角狭窄的死胡同里	矿石	ネグマタイト、マナ水、石ころ

位于“デニヴォ砂漠”右侧版面里的洞窟（洞窟B）

收集位置	素材类型	可获得素材
第一层右下角的房间内	矿石	ネグマタイト、カサルコイト、金矿石
第一层中央的房间内	矿石	ネグマタイト、マナ水、金矿石
第二层上端偏右位置	矿石	石ころ、ルビー、ヒュプノ结晶
第二层上端偏左位置	矿石	石ころ、サファイア、白银水
第二层左下角的房间内	矿石	石ころ、トパーズ

位于“デニヴォ砂漠”下方版面偏左的洞窟（洞窟C）

收集位置	素材类型	可获得素材
第一层右下角的死胡同	矿石	石ころ、マナ水、カサルコイト
第一层中央狭窄的死胡同	矿石	マナ水、ネグマタイト、カサルコイト
第一层左侧中央位置的死胡同	矿石	カサルコイト、ネグマタイト、石ころ
第二层右下角的小房间	矿石	石ころ、カサルコイト、ネグマタイト
第二层上端中央的小房间	矿石	石ころ、マナ水、カサルコイト
第二层左侧中央的死胡同	矿石	ネグマタイト、カサルコイト
第三层右下角的死胡同	矿石	石ころ、金矿石
第三层左上角的死胡同	矿石	金矿石、ネグマタイト、石ころ
第三层中央稍偏下位置	矿石	カサルコイト、ヒュプノ结晶、石ころ
第三层左下角的死胡同	矿石	石ころ、カサルコイト、金矿石

位于“デニヴォ砂漠”下方版面偏右的洞窟（洞窟D）

收集位置	素材类型	可获得素材
第一层左上角的小房间	矿石	石ころ、ネグマタイト、カサルコイト
第一层右上角小房间的左侧	矿石	ネグマタイト、石ころ
第一层右上角小房间的右侧	矿石	石ころ、マナ水、カサルコイト
第一层中央偏左的房间	矿石	カサルコイト、ネグマタイト
第一层左下角的死胡同	矿石	石ころ、ルビー
第一层下端房间的左侧	矿石	石ころ、ネグマタイト
第一层下端房间的右侧	矿石	石ころ、マナ水、カサルコイト
第二层大房间的左上位置	矿石	石ころ、カサルコイト
第二层大房间的中央位置	矿石	石ころ、ネグマタイト
第二层大房间靠右位置	矿石	ネグマタイト、サファイア、白银水

位于“デニヴォ砂漠”下方版面左下的洞窟（洞窟E）

收集位置	素材类型	可获得素材
上端中央的房间	矿石	ネグマタイト、カサルコイト
右下角的房间	矿石	石ころ、マナ水、サファイア

位于“デニヴォ砂漠”右下方版面右下的洞窟（洞窟F）

收集位置	素材类型	可获得素材
中央的小房间	矿石	ネグマタイト、トパーズ
右下角房间的右侧	矿石	カサルコイト、トパーズ、ヒュプノ结晶
右下角房间内	矿石	石ころ、トパーズ、サファイア

位于“デニヴォ砂漠”右下方版面右侧的洞窟（洞窟G）

收集位置	素材类型	可获得素材
第一层右下角的房间	矿石	石ころ、ネグマタイト、ヒュプノ结晶
第二层左侧中央的死胡同	矿石	ネグマタイト、カサルコイト、金矿石
第二层中央往下延伸的死胡同	矿石	ネグマタイト、マナ水、金矿石
第二层的右下角	矿石	マグネタイト、カサルコイト、石ころ
第二层右上角的死胡同	矿石	カサルコイト、金矿石、ヒュプノ结晶

职业能力上限&技能点上限相关



游戏中各职业的能力上限各不相同，并且当角色的等级达到75级后（等级上限为100）接下来升级就只加技能点，能力值不再发生变化。技能点方面，10的倍数等级是加2点技能点，其余均为1点。当角色达到最大等级100级时获得的技能点数总和为117点。下面列出全职业的能力上限和学会全部技能所需要的技能点数供玩家参考。

全职业能力上限表

职业	LIFE	MANA	POW	INT	SPD
战士	280	60	80	80	78
盗贼	270	75	70	100	100
侍	275	58	73	85	80
骑士	300	65	77	90	75
魔法师	210	100	50	130	70
医疗师	220	90	55	120	85
公主	225	80	60	110	90

学会全技能所需SP点数

职业	必要SP
战士	302P
盗贼	281P
侍	274P
骑士	304P
魔法师	190P
医疗师	304P
公主	300P





《Sunday VS Magazine 集结！巅峰大决战》是为了纪念《周刊Sunday》和《周刊Magazine》这两本漫画杂志创刊50周年而推出的格斗游戏，收录了两杂志历年来共计30部漫画作品的角色，登场角色达到100名以上。就系统和手感而言，这款游戏和专业格斗游戏是无法相提并论的，但冲着诸多漫画作品的名头和轻松娱乐的游戏方式，还是相当值得一试的。

文 koflover　编 羽纹　美编 Juxi

推荐度 B　光环视频收录

Sunday VS Magazine 集结！巅峰大决战			
サンデーVSマガジン 集结！顶上大决战			
PSP	Konami	FTG	2009年3月26日	日版
	1～4人	5250日元	无对应周边	

游戏模式一览



アーケード

街机模式，选择一名角色依次和7位对手对战，最终关登场的对手是随机一名隐藏角色，打败以后就可以使用。想要使用游戏中的隐藏角色，在这个模式下不断通关就可以了。

クエスト

冒险模式，选择一名角色和版面上不断出现的敌人作战，类似于清版动作游戏。这个模式下有三个版面供选择，分别是“冒险之书”、“机械之书”和“妖魔之书”，场景和胜利规则大同小异，在后文中将对这个模式做专门的介绍。

マイルーム

这个模式下可以设定角色和解放角色的必杀技。每位角色都拥有多个必杀技和超必杀技，但每次对战时只能选择装备3个必杀技和1个超必杀技，需要不断设定更换。想得到所有的必杀技和超必杀技，需要消费一定数量的玉来购买。

オプション

设定模式，可以设定难度、回合数、按键、音量等等。

フリーバトル

自由对战模式，在这个模式下可以选择电脑对手进行自由对战，或者是作为陪练，还可以和朋友联机对战，这个就不多做介绍了。

基本操作介绍



游戏操作方式和一般格斗游戏类似，方向键用来控制角色的移动、跳跃和防御，按键则是各种攻击动作。在默认设定下，□键、△键和○键各自是轻、中和重攻击，按照由轻



到重的顺序可以构成连续技，×键是回避，类似于“《KOF》系列”的紧急回避动作，但是只能向前滚翻，另外在受到吹飞攻击或者击倒时按×键还可以受身。L+□同按是呼叫援护角色，L+R同按是“爆气”，发动时可以将身旁的对手弹开，并在一定时间内强化攻击力。

为了照顾不擅长搓招的玩家（实际上本作的搓招指令也很简单），游戏中特设了简单操作模式，在这个模式下，必杀技和超必杀技只需要按键即可，连按□键的话也会自动使用连续技，其他和正常操作模式没有区别。

游戏中的连续技规则很自由，轻、中、重攻击可以依次连锁并且都可以用必杀技取消，必杀技又可以用超必杀技来取消，“轻攻击→中攻击→重攻击→必杀技→超必杀技”是最常见的连续技套路。

冒险模式介绍





冒险模式是开启游戏隐藏要素的重要途径之一，打败敌人时可以得到战利品，一种是玉，用来解放角色的隐藏必杀技和超必杀技，作用类似于金钱；另一种是宝箱，会随机得到玉、开启一名援护角色或得到一张书签。游戏中数十名隐藏援护角色都要一一从宝箱中开出来，而书签是用来开启隐藏战斗角色的，当收集齐5张Sunday或者Magazine的书签时，冒险模式下就会有隐藏战斗角色登场挑战，打败他以后从此就可以使用了。

冒险模式下一共有三个可选版面，分别是“冒险之书”、“机械之书”和“妖魔之书”。冒险之书需要打通全部4个区域才可以过关，机械之书只需要在4个区域中收集齐指定数量的钥匙，而妖魔之书则是击破随机出现的红色水晶后，打败指定数量的特定敌人即可。每个版面都有LV1、LV2、LV3三个不同等级，完成LV3以后可以挑战该场景的BOSS，全部打败三个场景的BOSS以后，可以和游戏的最终BOSS“ボス”进行对战，打败他后就可以使用对方了。

援护角色全说明



丰富的援护角色是本作一大特色，虽然在本作登场的角色数量达到100名以上，但是可使用的战斗角色只有30名，其他都是援护角色。这些援护角色各自拥有不同的援护特效，就让我们来看一下吧。

角色名	援护效果
皆本光一	自动使用角色的超必杀技，不消耗能量，装备LV1超必杀技时可用三次，装备LV3超必杀技时只可用一次
兵部京介	一定时间内，使用超必杀技和“爆气”时不消耗能量
蕾见不二子	命中后吸收对方的能量
风林寺隼人	消耗少量体力，使己方角色本局内攻击力上升，效果可以叠加
逆鬼至绪	全屏闪光攻击
岬越寺秋雨	从上方连续掉落地藏石像攻击
アパチャイ・ホパチャイ	使己方角色一定时间内攻击力下降
马剑星	一定时间内，能量徐徐上升
香坂しぐれ	命中后使对方不能行动
日暮かごめ	命中后消除对方的“爆气”效果
弥勒	制造一个具有攻击力和牵引效果的漩涡

角色名	援护效果
珊瑚	使用回力镖不断在版面中来回攻击
七宝	一定时间内用烟幕阻挡对方的视野
杀生丸	体力耗尽时自动复活，并回复1/4最大体力
三千院ナギ	一定时间内对方不能使用必杀技
マリア	回复少量HP
タマ	一定时间内，攻击时会自动前进（方便连续技）
墨村正守	在对方面前制造结界不断攻击
志々尾限	用利爪攻击
佐古下柳	一定时间内，双方损失的体力（红色槽部分）可以快速回复
红丽	一定时间内，双方能量不断减少
新宫隼人	使用真空波攻击
ナイト	使用骑士枪突刺攻击
巴武士	一定时间内，对方行动速度变慢（方便连续技）

角色名	援护效果
ホワイトラッピト	高速往复突进攻击，伤害很高
久留间惠	一定时间内使对方的攻击伤害最小化
クイーン・オブ・ハート	防御时可以自动弹开对手，但被击倒时效果会消失
东の镰鼬（雷信&ががり）	回复体力，并制造一个可让对方倒地的陷阱
东の镰鼬（十郎）	连续发射月牙波攻击
苍月紫暮	命中后使对方不能行动
镖（ひょう）	发射自动追踪的飞镖攻击
时逆・时顺	使时间暂停数秒，计量时间和对方的行动都处于静止状态
森あい	丢出一个随机效果的眼镜
铃子・ジェラード	丢出炸弹
佐野清一郎	从对方身后丢出回力镖攻击
マリリン・キャリー	一定时间内，对方行动速度变慢（方便连续技）
高村友花里	使用后，经过数秒后回复体力
金	在版面内设置地雷
鸟坂先辈	一定时间内攻击力大幅度提升，剩余体力越少提升幅度越高
成原成行	召唤一群不明生物攻击
R・29号（アール・デュ）	一定时间内对方攻防能力下降
堀口元气	一定时间内，攻击时会大幅度前进（方便连续技）
刚拳儿	一定时间内，防御通常攻击时可以给对手造成伤害
ガンモ	在版面中来回飞行，命中后会使对方短时间晕眩
ナマズ	一定时间内无敌
鸭川源二	一定时间内，受到攻击也不会出现硬直
青木村（青村&木村）	一定时间内，双方攻击力大幅度降低
板垣学	一定时间内，任意通常技、必杀技和超必杀技都可以自由取消
间柴久美	不消耗能量，使己方处于"爆气"状态
山口先生	一定时间内，受到攻击伤害时可以回复体力
鹰村像	防御时可以自动弹开对手，但被击倒时效果会消失
鳄岛 亚纪人/号	放出巨大的牙齿攻击
小岛丸（カズ・オニギリ・ブッチャ）	使己方攻击力/防御力/速度中随机提升一项能力
シムカ	一定时间内，使用超必杀技和"爆气"时不消耗能量
左安良（アイオーンクロック）	使己方移动时不会被对方看到
皇杞枢	一定时间内提升移动速度
グレイ・フルバスター	造出巨大的冰盾
マカロフ・ドレアー	对方上方掉落巨大的拳头攻击

角色名	援护效果
エルサ・スカーレット	一定时间内，攻击时会自动投掷剑
樱咲刹那	投掷匕首攻击
神乐坂明日菜	命中后使对方不能使用必杀技
宫崎のどか	一定时间内可以防御反击
エヴァンジェリン&络缲茶々丸	命中后使对方不能行动
近卫木乃香	大幅度回复HP
タカミチ・T・高畑	发射高速光弹攻击
バガレンジャー	一定时间内攻击力大幅度上升，受到攻击时不会出现硬直，但不能使用必杀技
3－A全员集合！！	一定时间内不断回复体力，且使用超必杀技和"爆气"时不消耗能量
天野银次	对方头顶产生落雷
HEVN	一定时间内，攻击时可以吸收能量
工藤卑弥呼	释放有毒的香气，对方吸收后会随机出现一种状态（可能是有益状态）
神山高志+林田&前田	产生地震，双方站在地面时都会倒地
フレディ	一定时间内对方画面会被干扰
ゴリラ	扔出香蕉皮
渡濑麻由美	扔出可以提升攻击力和回复体力的肉包子
天光寺辉彦	一定时间内使对方画面全白
椎名ゆや	用短枪攻击
真田幸村	使时间暂停数秒，计量时间和对方的行动都处于静止状态
ルリ子先生	使本局内能量消耗减半
健太	不消耗能量，使己方处于"爆气"状态
ミスター X	一定时间内攻击力大幅度强化，但是攻击未命中时会受到伤害
ちびっこハウス一同	消耗当前一半体力，提升全能力（消耗体力越多，提升幅度越大）
グレートゼブラ	让下次攻击的威力大幅度提升
丹下段平	体力小于一半时，倒地时能回复体力
マンモス西	短时间内攻击力大幅度提升，但也有可能失败
牧村美树	投掷火焰瓶，并持续燃烧一段时间
政&铁&万次郎&六	发射不明物体攻击
飞鸟了	全屏强力攻击
系色望	清空双方体力和能量（一击定胜负）
KAZUYA（西城カズヤ）	体力耗尽时自动复活，并回复3/4最大体力
キバヤシ	命中后将对方吸向空中攻击
モグラ（ピモピモ）	一定时间内无敌



PEGA斗魂重燃！《Sunday VS Magazine 集结！巅峰大决战》大武斗会正式开赛！

PEGA新版PSP便携音响



一直以来，广大喜爱动漫的PSP玩家都期待着能有一款类似NDS上《JUMP终极明星大乱斗》那样令人热血沸腾的全明星格斗盛宴。现在，《Sunday VS Magazine 集结！巅峰大决战》的出现无疑实现了玩家的这一梦想，而将这种关公战秦琼的大乱斗作为我们游戏城寨（levelup.cn）新一轮联机比赛题材实在是再适合不过，希望通过组织这样一场无差别乱斗的大武斗会，能给大家带来无尽的欢乐，也同时提供一个良好的交流平台。

本次大武斗会采用个人制淘汰赛，最终闯入八强的选手都可获得由中天电子以及PEGA公司提供的PSP精美周边产品。如果大家对自己的实力有信心的话，就不要再犹豫，说不定你将成为新时代里最强的神话！

特别感谢中天电子以及PEGA公司提供的奖品赞助

活动报名贴详见：http://bbs.levelup.cn/showtopic-780266.aspx



《梦想灯笼》是日本一Software联合broccoli和Fog三社共同开发的AVG，游戏在传统文字冒险游戏的基础上加入卡牌对战系统，并且拥有跳跃选项的快捷功能，节省玩家不少时间，可谓相当体贴。

文 胧月 美编 Juxi



梦想灯笼

梦想灯笼

PSP	日本一Software	AVG	2009年3月19日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	



卡牌对战

本作的主人公是琉璃玻璃焰天流的嫡传弟子，用父亲所传授的斩鬼剑法消灭鬼怪。在与鬼战斗或跟人类练习过招时，都会采用卡牌对战的形式来一决胜负。下面就讲一下该卡牌系统的心得。

卡牌的种类

卡牌分为角色卡、必杀卡、攻击卡、防御卡四种。

角色卡

有将一、大护郎、一彻、各务、巴，作用分别如下：

将一：给予敌方大伤害

大护郎：回复主角50HP

一彻：将我方手牌的最左边一张变为必杀卡

各务：去除对方手牌里的所有必杀卡和攻击卡

巴：将我方手牌的所有防御卡的数值变为5

必杀卡

给有“必杀”二字的卡牌，能给予敌方较大伤害。当手牌里有多张必杀卡时，一次使用必杀卡会将所有必杀卡出示到台面上，威力也会叠加。



攻击卡

写有“攻击”字样的卡牌，以数字表示其强度，强度等级为1～5。

防御卡

写有“防御”字样的卡牌，以数字表示其强度，强度等级为1～5。

攻关心得

就整个攻关流程而言，卡牌战斗的难度很低。除了初期我方没有好卡可能会输给一彻外，其余的敌人几乎不构成威胁。对比AI来说，将一的攻守意识最为平衡，只要手中有合适的牌，基本不会犯错。不过由于我方的卡牌质量较优，只要不乱出牌，也是不会输的。鬼系的敌人进攻意识强烈，尤其是最终BOSS三头龙，属于无脑狂攻型，只要它的手牌里有攻击，基本就会立刻使用，因此可以用角色卡、必杀卡和点数高的攻击卡将其吃死。





要点简介

故事总共由九章构成，可攻略各务、阪上舞、黑木真琴、灯4名女性角色，根据好感度的高低分别对应9种结局。遗憾的是剧本头重脚轻，并且从中盘转向终盘的过程中突然出现节奏上的中断，将玩家之前积累下的感动消磨殆尽。本作的主题是轮回转世，不过人物关系没有之前想象得复杂，且出现了一些解释不清的地方。以下是角色们在现代与古代的对应关系。

现代	阪守鹫志	逆枝将一	阪上舞（各务）
古代	阿罗木流	坂上田村麻吕	阿露（各务）

在上表中，现代的一排名字均是古代的转世，需要注意的是，阿露的转世较为特殊。首先，古代的阿露并没有真正意义上的“死亡”。她被大黑麻吕强迫封印住阎魔大王并取代地藏菩萨成为灯笼世界的管理人后，阿露将灵魂一分为二，转世的那一半成为现代的阪上舞，而留下的那一半则成为如今的各务形态，这也是她们的“剑之舞”都有打开灯笼世界入口的神奇力量的原因。而鹫志作为流的转世则牵强得很，其实制作方完全没有必要在邪龙身上安排一个流的形象，从而导致“转世”的概念混乱。至于逆枝将一可谓名副其实的“千年”好人，1200年前阿露钟情的是流，现如今舞也钟情的是鹫志。以个人观点看，主角与各务的Happy End倒是可满足将一的粉丝。至于将一的前世坂上田村麻吕是日本历史上真正存在过的人物，他是平安时期的武官，作为征夷大将军平定了虾夷之乱，先后筑胆泽、志波二城，威名赫赫。后世也对其有着各种传说，最具声势的莫过于将他尊为军神毗沙门天的化身了。

卡片的互相克制

本作卡牌战斗非常简单，首先角色卡强于其他三种卡片。敌方的牌组里是不会有角色卡的，我方在出示角色卡时，不管敌方出示的是什么卡，都必定对我方无效，且角色卡的效果正常发挥。

必杀卡强于攻击卡，能直接摧毁对方的攻击卡并对敌方造成原始伤害。不过当对方出示防御卡时，无论点数多少，必杀卡的攻击威力都会减半。如果双方出示的都是必杀卡，不管哪方必杀卡数较多，双方均不受伤害。

攻击卡和防御卡上的数字分别代表其攻击或防御的次数。由于这两种卡片必定弱于角色卡和必杀卡，因此在实际攻关的过程中只有攻击卡和防御卡会互相凭点数判断胜负。由此可分出攻击卡对攻击卡、攻击卡对防御卡、防御卡对防御卡三种情况。

1.攻击卡对攻击卡：点数大的一方获胜，且对对方造成相应点数的伤害。

2.攻击卡对防御卡：点数大的一方获胜。当攻击卡大于防御卡时，对对方造成（攻击卡点数-防御卡点数）后的伤害；当防御卡大于攻击卡时，双方均不受伤害。

3.防御卡对防御卡：无论点数如何，双方均不受伤害。

玩后感

在看完阿露的惊艳舞蹈后渐渐对本作失望，前面两章浓墨重彩地描写一些无关紧要的打斗，好不容易到了前世篇故事才终于渐入佳境，却突然就平平淡淡地带着女主角过起了和平生活。之后又突然报告说“贼人亡我之心不死”，跑到灯笼世界打一遍BOSS结束，实在松散得过份，完全对不起制作方的招牌和事前宣传。



光环视频收录

推荐度 B

撼天神塔 黑暗回归

ブランディッシュ～ダークレヴナント～

PSP	Falcom	A·RPG	2009年3月19日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

文 RICHTER 编 羽纹 美编 咕噜

游戏年龄稍微长一些的玩家可能对1991年在PC平台上推出的《撼天神塔》不会感到陌生，这款游戏的主题是在黑暗深邃的地下迷宫里不断探索并解开机关谜题，最终到达迷宫出口重见天日。此次Falcom将其搬上PSP平台免不了是跟随时下"炒冷饭"的风气，不过对于喜欢这部作品的玩家来说是值得庆幸的，因为既能重温旧梦又能体验全新的内容，何乐而不为呢？

操作介绍

键位	作用
方向键	控制角色移动
滑杆	选择将要使用的道具
○键	通常情况下是防御，怪物靠近时是进行攻击
△键	调查
□键	打开道具菜单
×键	取消／角色向面对的方向进行跳跃，无需配合其他按键
L、R	角色向左／右转身
START	呼出主菜单，在这里可以实现查看＆标记地图、记录和更改游戏设置等操作
SELECT	休息，回满HP和MP

游戏画面说明

①当前角色装备的武具，从左到右依次为武器、防具和盾牌。本作与"《火焰之纹章》系列"类似，武器每使用一次就会产生消耗，当耐久度减为0时即判定为损坏。



②角色当前所携带的道具，先用滑杆指定方向选择对应想要使用的道具，然后再按下○键即可。

③玩家当前所在迷宫的地图，本作采用了探索式的地图表示方式，只要玩家到达某个地点系统就会自动生成地图。

④角色当前的HP、MP量。

人物能力状态

STR： 力量，影响角色的物理攻击力，当使用武器或空手对敌人进行攻击时会自动积攒该项的经验值。

INT： 知力，影响角色使用魔法的攻击力与持续时间，另外还关系到MP回复的快慢程度。使用魔法对敌人进行攻击时会自动积攒该项的经验值。

MGR： 魔法耐性，影响角色受到魔法攻击时的伤害度，当角色被敌人的魔法攻击命中时会自动积攒该项的经验值。

LUCK： 幸运，对战斗中的诸多事宜产生影响，当人物等级提升时数值上限会增加，不过实际游戏过程中该项数值会在0到最大值之间波动。顺带一提，使用道具"护符"可以令数值瞬间达到上限，而装备"恶魔の铠"或"恶魔の盾"会令数值降为0。

本作的角色成长系统比较有特色，除了累积经验提升等级使人物能力值上升外，力量、知力和魔法耐性都有相应的经验值槽，当玩家使用相应手段进行攻击或承受敌人的魔法攻击时，对应项目的经验值就会增长，蓄满槽后就能得到额外的能力补正。需要说的是敌人实力越强对应增长的经验值就越多，为了能更顺利地进行游戏流程，玩家在平时就要注意对弱势能力进行强化锻炼。

道具整理

前面的画面说明内容中已经为大家解释了道具的使用方法，这里还要补充的是游戏中除武具外其他道具都可以进行叠加，最高上限数量为99。在道具整备菜单中对相同的物品按下R键即可进行组合。游戏最初只有9个物品栏位置供玩家存放道具，随着流程的不断推进可以获得三个异次元宝箱来扩充物品栏收纳上限。



重要计算公式

攻击力

游戏中主人公的伤害计算方式主要同是否装备武器、是否有ダブル魔法效果加成这两项有关：

未装备武器、无ダブル魔法效果加成的情况下：
攻击力＝（STR+1）/2；
装备武器但没有ダブル魔法效果加成的情况下：
攻击力＝武器固有攻击力+STR；
未装备武器、有ダブル魔法效果加成的情况下：
攻击力＝STR；
装备武器且有ダブル魔法效果加成的情况下：
攻击力＝武器固有攻击力+STR×2。

防御力

防御力＝盾固有防御力＋铠甲固有防御力。

MP消耗相关

魔法的MP消耗方面主要同所使用的魔法种类以及角色自身的能力状态有关联，具体为使用属性魔法ファイア（火）、フリーズ（冰）、サンダー（雷）时，角色的知力越高则MP消耗量越高；使用ヒール（回复），バリア（防护罩）魔法时，等级越高则MP消耗量越高；使用ダブル魔法时，角色的力量越高则MP消耗量越高（消耗量为STR/2）。

武器耐久度

游戏中的武器大多都设置有耐久度，耐久度显示在武器图标的右下角，玩家每攻击一次即会对武器产生1的耐久消耗，当耐久度下降到0时便判定为武器损坏。在迷宫中冒险时可以通过“物体硬制化液”这种道具来随机增加10～20点武器耐久度（最高为99）。另外游戏中也存在一些耐久度不减的武器（用“∞”来表示），这种武器通常是在战胜一座迷宫的BOSS后才能获得，当然它们是不会损坏的。

迷宫地形&设施

裂开的墙：产生裂缝的墙，通常它的出现都预示着这里有隐藏道路，用大金槌打碎后即可发现。

陷阱：游戏中的陷阱有两种，一种会令玩家掉入下层，通常这些掉落下去的地方会有迷宫解谜的关键机关；另外一种会直接对玩家造成HP伤害。

滚石：在特定区域出现的机关，如果角色被其压到则直接死亡。

木桩：经常与陷阱一同出现，本身虽然不会产生伤害，但会强行将主角撞到陷阱里。

幻影之墙：特点是比通常墙壁明亮一些并且玩家可以直接穿透过去，一般用来掩饰那些隐藏通道。

传送阵：可以将角色瞬间转移到其他传送点上。

穿刺陷阱：一旦玩家踩上去就会令周围区域的地面出现针刺。

迷宫中通常还设置有武器店、道具店、魔法店和赌场，前三者是进行物品买卖的场所，无需赘述。而赌场则可以以筹码进行赌注并换到一些稀有道具。

回复&检查点

在游戏进行过程中按下SELECT键即可进入睡眠模式，此时角色的HP和MP回复到最大，由于没有使用次数限制外加回复过程短暂而显得非常好用。惟一要注意的是处于睡眠中的角色一旦受到敌攻击的话就有90%的概率会被秒杀，因此在进入睡眠之前务必确认周围的安全状况。

本作的存盘非常自由，在任何时候任何地点打开主菜单都可以进行，另外游戏还提供了大量的“リトライバン”，使用后可以在游戏中设置一个检查点，一旦角色不小心死亡后都可以在该检查点复活。



游戏的规则容易上手，不过人物的操作方式稍显独特需要一段时间来适应。整个迷宫的探索过程让人欲罢不能，特别是在化解某些疑难陷阱后那种油然而生的成就感让人陶醉。一句话，如果你是一位迷宫类游戏的爱好者就一定不要错过本作了。



炒得沸沸扬扬的真人版《龙珠》电影已经在国内上映了，不出所料地是骂声一片，这款根据电影改编而来的PSP版游戏的下场当然也好不到哪里去，很多玩家都对其采取“抵制”的态度，甚至谁玩它都会遭到“鄙视”（笑）。其实呢，如果你对那些“雷人”的角色形象采取宽容的态度，那么来试试这款游戏也是不错的选择，因为单从游戏角度来说，本作素质是不差的，因为它实际上就是NBGI将之前的《真武道会》换了一批角色后弄出来的产物，系统上的完成度是有保证的。

DRAGONBALL EVOLUTION

文 LIKY 美编 咕噜

光环视频收录

推荐度 C

龙珠 进化

Dragon Ball Evolution

PSP	NBGI	FTG	2009年3月19日	日版
	1～2人	5040日元	无对应周边	

根据电影情节展开的剧情模式



▲对战中也会出现特定的胜利条件，比如此战必须用龟波气功干掉对手。

恐怕有不少玩家还没有去电影院看过电影，那么玩这款游戏的话你也能从中了解电影的剧情，游戏的“剧情模式”完全根据电影的情节进行展开，通过静态画面来交代剧情和对话，然后穿插着对决，只有战胜对手剧情才能继续推进。玩家主要操纵的角色当然是悟空，不过根据剧情也有控制其他角色的情况出现。剧情模式有12关，打败最终BOSS短笛大魔王后，游戏便算爆机了，此后可以自由选择关卡挑战高评价，而有的关卡还会出现新的分支剧情。



▲过场剧情采用静态画面表现，角色形象以及背景都来自于实际的电影画面。



▲爆机一次后，有的关卡会出现分支剧情，赶紧去挑战吧。

11名角色的激烈对战



▲11名登场角色略显寒酸了点，但每名角色也算特色鲜明。

游戏中可选用的角色共有11名，其中悟空、布尔玛、龟仙人、乐平、悟饭（爷爷）等5名角色最初就可选用，其他的6名角色——琪琪、弗拉姆、大猿、Mai、短笛、超级短笛需要满足一定条件才能开启（具体见后）。11名角色的阵容或许实在少了点，但想想也情有可原，电影的登场角色就那么多，我们不可能强求厂商把那些跑龙套的也加进来吧。在“街机模式”（アーケード）下，玩家能自由选择不同角色与其他对手展开对战，而每名角色都还有自己的一段原创剧情。

谁都可以轻松掌握的操作

游戏的操作与之前的两作《真武道会》基本是一致的，玩过那两作的玩家应该能轻易上手，游戏也不存在搓招的概念，配合方向键和功能键就能使出所有的必杀技、超必杀技以及连续技，而且游戏中你也可以随时暂停调出出招表查看招式，很方便。不过出招表中的按键有另一套命名方式，需要熟悉才行。基本操作可以参看右表。玩家要灵活利用R键在游戏中的功能，按R键会消耗气槽，按住R键再配合其他操作可使行动方式进行强化，比如R+△是无法防御的超级重击，R+方向键是快速冲刺，R+×是不消耗防御槽的超级防御，另外，×键的功能也需要好好掌握，按住×键不放是进行防御，而在对手攻击的一瞬按下×键则是闪避攻击，→+×键则是闪避反击，而在倒地的瞬间按×键则是受身，这些技巧玩家可以在任务模式以及练习模式中慢慢体会。

基本操作

方向键	→/←	左右移动
	→→/←←	左右冲刺
	↑↑/↓↓	纵深冲刺
滑杆	滑杆	冲刺移动
功能键	□	轻攻击（简称R）
	△	重攻击（简称S，按住可蓄力）
	○	必杀技（简称SP，按住可蓄力）
	×	防御/闪避/受身（简称G）
	L	集气（简称C）
	R	爆气（简称B）
	L+R	进入超级模式（B+C）
	□+×	投技（R+G）
	Start	开始
	Select	练习模式下恢复气槽

隐藏要素

隐藏关卡1：在剧情模式的12个关卡中都获得A或者S的评价后可以开启隐藏关卡1，红色服装的琪琪与悟空的对决。

隐藏关卡2：完成隐藏关卡1后，隐藏关卡2出现，“超级短笛大魔王”复活并回来报仇，共有3场战斗，其中第一场悟空与弗拉姆的对决必须用龟波气功来干掉对手，而第二场龟仙人与超级短笛的对决中不能使用魔封波。

隐藏角色：完成剧情模式后，琪琪、弗拉姆、大猿、Mai、短笛等5名角色便会出现，完成隐藏关卡2后，超级短笛便会出现。

画面解说

血槽：血槽一般都有多条，用颜色来区别，消耗完一条会变色，而血槽上方的几个小方格代表血槽的实际条数。

防御槽：按×键进行防御时该槽就会消耗，隔一段时间会自动回复，如果持续防御致使该槽降为0，会导致防御崩坏。

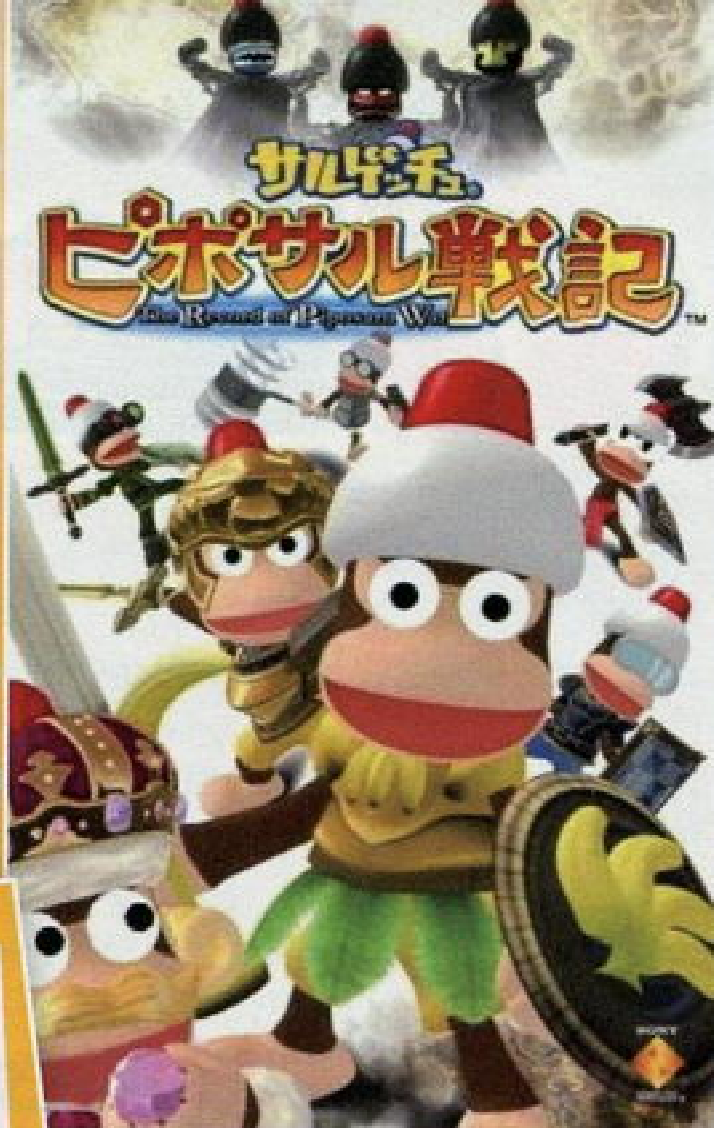


气槽：按L键积蓄，使用特殊攻击、必杀技、超必杀技时会消耗，当气槽完全空掉时角色会有几秒钟时间不能行动。

玩后感 就把它当作一款纯粹的格斗游戏来玩吧，别管它电影不电影的，这样玩起来也是挺爽快的。

看到游戏标题，想必各位玩家应该会立刻明白这是"《捉猴啦》系列"的又一款作品吧，但是其实本次的《捉猴啦 比波猴战记》一改以往的动作游戏类型，摇身一变成为了一款正统的RPG，尽管游戏类型发生了很大的变化，但是游戏轻松搞笑的风格还是延续了下来，再加上数量众多的迷你游戏，使得本作非常值得一玩。想体验"特吉西克王国"美丽的风景以及小猴子们搞笑生活的玩家，请跟随笔者一起来看看这次猴子们惹出了多大的荒唐事儿吧。

文 如梦似醒（levelup.cn） 编 雷伊 美编 Juxi



捉猴啦 比波猴战记

サルゲッチュ ピポサル战记

PSP	SCEJ	RPG	2009年3月19日	日版
	1人	4980日元	无对应周边	

推荐度 B

STORY



▲笨蛋王子吃下了封印恶魔的香蕉。

本作的故事发生在美丽而和平的"特吉西克王国"，这里居住着安家乐业的可爱的比波猴们。可惜好景不长，一天，猴子国王因为担心自己娇生惯养的王子将来无法继承自己的大业，就命令王子和随从一起出外去各地旅行，锻炼王子的能力，但是傻乎乎的王子却在旅行途中吃下了封印古遗前的金色香蕉，解开了曾经给"特吉西克王国"带来危难的三只魔物的封印，"特吉西克王国"也因此陷入了危机之中，国王则找回了王子，将曾经封印魔物的天神雕像交给了王子，希望王子能去打败魔物，就这样王子从此踏上了封印魔物的道路……



▲淘气的王子背着国王偷吃香蕉。

操作指南

键位	作用
十字键	光标移动／地图画面时"↑"为朝选取路线前进，"←→"为旋转人物，选取路线
滑杆	作用与十字键相同
○	确定／小游戏中为攻击和加速
□	打开地图／进行合成
△	打开人物菜单
×	取消／小游戏中为跳跃

穿上盔甲战斗的比波猴，RPG的比波猴

本作一改系列以往的游戏类型，成为了一款不折不扣的RPG，游戏采用类似于走格子的地图移动方法，在地图中要选择一条固定的路线进行移动，移动过程中是以踩地雷的方式进入战斗的，同时玩家也可能会在移动过程中碰到各种迷你游戏和突发事件，玩家如果对突发事件做出正确的选择还可以得到一定的奖励。值得一提的是，本作的"纸娃娃"系统做得非常不错，玩家对比波猴的武器、盾牌和盔甲的更换，都可以在战斗画面以及地图移动中体现出来。游戏中更是加入了时下非常流行的合成系统，玩家可以通过不同的武器装备，合成出更高级别的强力装备，这些装备无论是外观还是性能都会较之前的装备有所改变，所以为小猴子收集和打造各种强力又好看的武器盔甲也是游戏的一大乐趣。在地图上遍布着很多NPC，玩家可以通过NPC接到不同的支线任务，同时NPC还出售一些道具，而地图上的城镇则是为玩家提供了道具店和锻造屋，可以在此购买各种补血道具以及合成装备。



▲"纸娃娃"系统让装备的改变可以直接反应在猴子外表上。



▲走格子的固定路线，走哪条路线呢？

战斗系统解析



战斗是标准的回合制，1为我方角色比波猴，2为王子状态，其中蓝色条和蓝色数值表示王子当前的HP值。绿色条为王子的必杀槽，玩家可以通过消耗一定量的必杀槽来进行必杀技的攻击，在对付较强力的敌人时必杀槽的合理利用可以给玩家带来不小的帮助。4为敌人单位，3为战斗菜单，从上至下依次为：

战斗：攻击敌方单位。

必杀技：使用必杀攻击，会消耗王子的必杀槽。

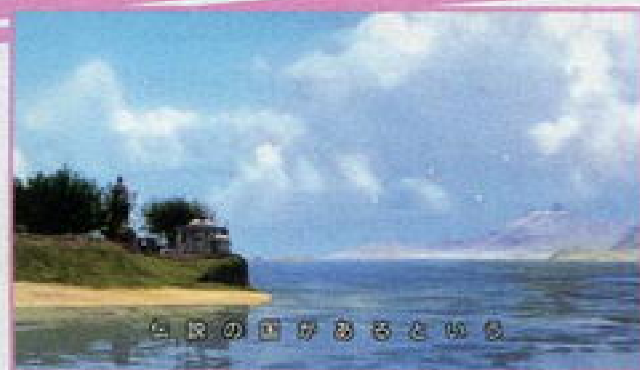
召唤士兵攻击：需要消耗一定数量的金钱。

使用道具：使用辅助道具。

逃跑：遇到较强的敌人时可以选择逃跑，有一定几率逃跑失败。

开启或关闭战斗加速：开启后战斗速度变为最快。

轻松搞笑的游戏风格



▲美丽的“特吉西克王国”。



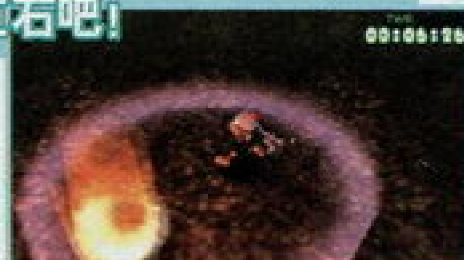
▲丰富的肢体动作，夸张的表情。

“《捉猴啦》系列”历来都是以搞笑的游戏内容而著称，本作当然也不列外。游戏中无论是猴子们夸张的面部表情，还是丰富的肢体动作，都能让玩家捧腹大笑，甚至对于有些看不懂日文的玩家来说，仅仅从比波猴们搞笑的动作就能弄明白它们对话的内容。游戏的世界非常广阔，玩家要在整个“特吉西克王国”中进行冒险，游戏画面风格清爽自然，借助PSP的机能，“特吉西克王国”的美丽景色都能在玩家眼前得以体现，再加上轻松有趣的背景音乐，游戏给玩家营造出一种欢快的游戏气氛。

乐趣满点的迷你游戏

游戏的另外一个亮点就是趣味性十足的迷你游戏部分，在玩家移动的过程中，会随机碰到各种迷你游戏，从而进入迷你游戏环节，迷你游戏种类非常丰富，玩法也各不相同，玩家还可以在菜单中选择以前玩过的迷你游戏进行极限挑战。另外在游戏中途遇到的迷你游戏如果玩家能够通过，还可以获得可观的经验值，不要放弃这个机会哦。下面为就大家介绍几种小游戏的玩法，当然，这里介绍的几个迷你游戏仅仅是冰山一角，游戏中还存在着数量众多的迷你游戏等待着玩家的发掘和挑战。

1.躲避天上掉下的巨石吧！



天上会不断掉下巨石，玩家需要控制比波猴在规定时间内进行躲避，考验的是玩家的反应速度。

2.挡格远处飞来的弓箭吧！



远处会有弓箭不停地射向比波猴，玩家要通过旋转拿着盾牌的猴子来进行挡格，当射来的弓箭数目非常多的时候，就需要玩家有非常好的眼力和反应能力了。

3.解救被敌人团团围住的比波猴们



比波猴们被骷髅包围了，玩家需要控制3只背靠背的比波猴进行最后的反抗，○为攻击，方向键旋转猴子的方向，按住○蓄力可以进行弓箭攻击。

4.受到接见的比波猴



比波猴受到国王的接见，玩家需要记住国王所说的符号语言，然后在限定的时间内在右边正确地输入符号，这是对玩家观察力和记忆力的考验。

玩后感



本作虽然成为了一款RPG，同时也存在着诸如“地图画面不能自由移动”这样的缺点，但是本作仍然值得玩家去尝试。在大作云集的今天，偶尔换换口味，品尝一下这种清新幽默的游戏，或许能给玩家带来不少新的游戏体验。喜欢收集装备、挑战极限，以及钟情于搞笑风格的玩家们，还在等什么？赶快拿起PSP进入《比波猴》的世界去欢乐地闹腾一番吧。

本作是根据梦工厂最新3D动画电影《怪物大战外星人》改编的同名闯关动作游戏，该游戏作品是由Activision负责开发。游戏与电影都于3月27日同步上市。





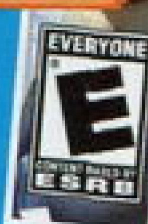
文 伊娃

美编 Juxi

怪物大战外星人

Monsters vs. Aliens

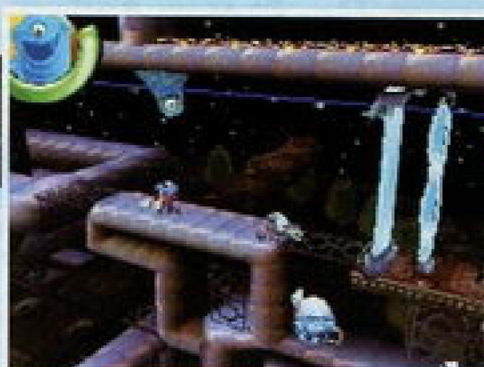
NDS	Activision	ACT	2009年3月27日	欧版
	1人	512Mb	29.99美元	无对应周边



剧情介绍

加州市女孩苏珊·墨菲是个不太幸运的女孩，在自己的婚礼上不幸被天外飞来的陨石击中。更奇怪的是被击中的她开始疯狂地变大，最后竟长成十几米高的巨人，并因此惊动了军方，很快成了被军方拘捕的怪物，并被命名为女巨人Ginormica。后来她被抓到秘密基地进行研究，在这个基地里，苏珊见到了许多形状各异的怪物：像果冻一样可以随意变身的怪物BOB、半猴半鱼却很温柔的Missing link、天才蟑螂博士DR.Lockroach以及100多米高的幼虫宝宝Insectosaurus。突然间，地球遭遇了外星生物蓄谋已久的攻击，巨大的不明飞行物攻击地球后，成千上万的机器人开始肆意地破坏地球。人类军队不得不动用所有的军事力量，但却无济于事，无法对抗外星人巨大的钢铁机器人。无奈下，人类组织一支由女巨人苏珊领导、蟑螂博士担任技术支持、各种怪兽为主要战斗成员的拯救地球小队，为了自己的家园不受破坏，与疯狂的外星人展开了一场殊死战斗。

系统







在正式进入游戏前有三种模式供玩家选择：Casual Mode、Normal Mode、Intense Mode,每个模式的难度呈递增状态，玩家可根据自己的水平来选择模式。游戏共有六大关，每关都分为五小关，因为游戏中的五位怪物主角都拥有着各自特有的能力，所以每个小关开始前，蟑螂博士都会仔细分析敌情以派遣合适的主角负责攻关。第一关是教学模式，玩家要依次练习苏珊、果冻怪、猴鱼、幼虫宝宝以及蟑螂博士的具体操作及打斗技巧。战斗过程中，上屏左上角主角头像周围的绿色圆圈即该主角的生命值，下方的黄色圆弧则显示的是被攻击的机器人的生命值。玩家在闯关的过程中除了要干掉敌方机器人以外，还得小心路途上设置的各种危险机关，比如带电的墙壁，滚动的蓝色冰球以及蓝色激光束等。

人物及操作

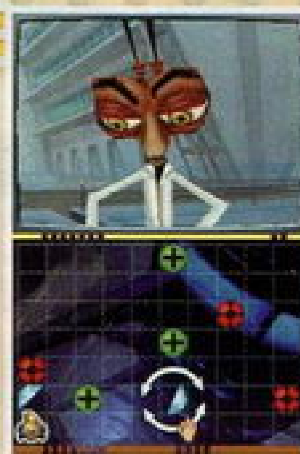
游戏中苏珊领导着猴鱼、果冻怪以及幼虫宝宝与敌人正面交涉，每个角色拥有的超能力可以说是五花八门，操作也不尽相同。下面详细介绍。

女巨人苏珊



尽管体型比起正常人大了好几倍，但却一直不愿承认自己是怪物。游戏中，通过方向键控制苏珊的移动方向；B键是跳跃，也可以使用触控笔在下屏上滑动以跳跃；Y键是手部攻击，连按则为腿部攻击；A键或者L／R键是快速滑行，在快速滑行的同时按B键则会跳得更远。后期，苏珊自行发明了汽车鞋，因此行动起来速度极快，↑键／Y键是跳跃，↓键／A键是急刹。

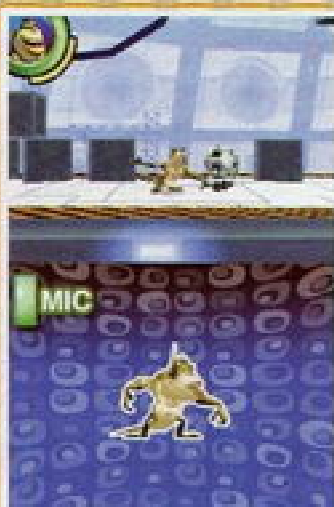
蟑螂博士



蟑螂博士是世界上最聪明的科学天才，人身蟑螂脑袋的他结合了人类的才智和蟑螂顽强的生命力。蟑螂博士在游戏中担任我方的军事策划，敌方军情的解谜工作就是由他来完成的。

▶点击三角镜即可旋转其方向以控制炸弹运行方向，经过全部绿色按钮即解谜成功。

猴鱼



从冰川时代起他就被尘封在冰下直到总统下令将他解冻。游戏中，方向键控制其移动方向；按B键或滑动触控笔使其跳跃；Y键是攻击，按“B键+方向键+Y键”则是跃起攻击，此攻击威力极强，基本可以一击必杀；按×键或向麦克风吹气是从口中吐出炸弹攻击。猴鱼的最大优点就是能沿着墙壁爬行。

幼虫宝宝



虽然是一只幼虫宝宝，但却是个100多米高的巨无霸。幼虫宝宝的闯关过程就是尽可能多地破坏范围内的建筑物以获取分数，但要在时间结束前收集全灰色旋转物再回到终点。分布于建筑物间的彩色链球可用于加时，每收集一个链球即加时一秒。闯关路途中会遭受数量众多的敌军机器人围攻，按A键幼虫宝宝即会发出震耳欲聋的吼声攻击，一般三四下搞定对方；还可使用触控笔由触摸屏中心向外滑动，便可从口中吐出炸弹攻击。

果冻怪



果冻怪鲍勃是因科学家误将一大堆佐料加到了土豆上，致使烹调实验严重失误而诞生。按B键或滑动触控笔使其跳跃；Y键是攻击，果冻怪的攻击比较特别，按Y键会将敌方机器人吞入肚中致死，再按Y键即将其吐出，利用此特点可将吞食的机器人当成自己的武器攻击其他机器人（相当于《星之卡比》的吸星大法吧！）；按A键，果冻怪机会变身穿过狭窄的铁丝网，并可进入狭小的通道中。果冻怪也是可以沿着墙壁爬行的，而且还拥有模拟变身功能，在遇见众多敌军时，可变身为周围环境中的物体的形状以躲过敌军的侦查，玩家只需使用触控笔将下屏的物体形状画出即可。

道具收集及隐藏要素





本作中的收集要素有三种，其一就是灰色的旋转物，每个小关卡中分别有5个，基本都隐藏在比较隐蔽的地方；其二就是彩色链球，基本都分布在道路上比较显眼的地方，在幼虫宝宝的闯关过程中，彩色链球还可用于加时；另外就是绿色宝石，数量较少，用于恢复主角部分体力。前两种收集要素功能各异，灰色的旋转物用于解禁游戏的新关卡，每个新的关卡需要10个才能解禁，也就是说平均每个小关卡必须收集到4个旋转物才行；而彩色链球则用于提升苏珊、猴鱼、果冻怪的各项能力。苏珊可升级的项目为生命值、攻击力、滑行速度以及力量；猴鱼可升级的项目为生命值、攻击力以及炸弹攻击力度；果冻怪可升级的能力有生命值、炸弹攻击力度、绘画时间以及灵敏度。



游戏厚道地加入全程语音，比起漫画式的过场剧情显得更加生动有趣，在最大程度上体现了原电影情节，大大加强了玩家的代入感。而游戏流程方面也是一气呵成，笔者在不知不觉中就已将游戏一口气打穿。几位怪物主角的动作都非常的流畅，只是幼虫宝宝的动作实在是过于缓慢，如若其速度也能升级可就好了。

文 伊娃 美编 Juxi



相信大家看到这款作品的时候一定不会觉得陌生，因为在去年的10月份，EA Games在同一天发售了"《小小宠物店》系列"的《冬天》、《花园》、《丛林》三部曲，该系列是一款宠物模拟育成类游戏，游戏的超可爱画风以及非常有趣的实际操作，受到了广大女性玩家的一致好评，而笔者本人也是对这款游戏爱不释手呢！





小小宠物店 春天

Littlest Pet Shop：Spring

NDS				
EA Games	SLG	2009年3月3日	美版	
1～4人	512Mb	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

单人游戏模式



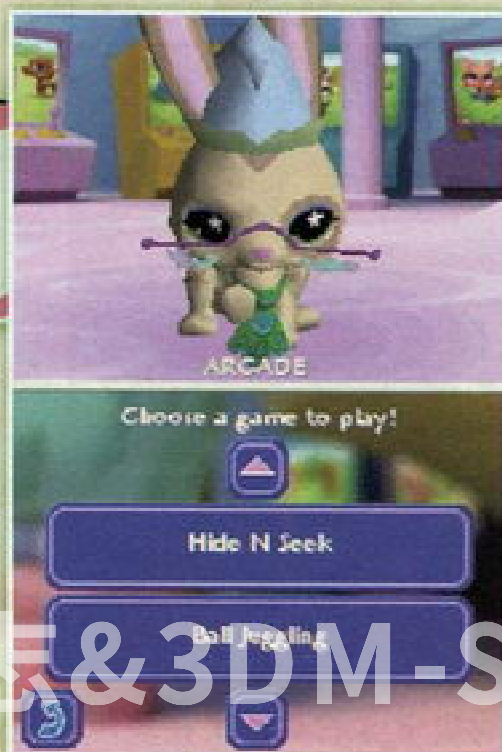
▲带领小宠物去旅行或者打扮它们都是会增加好感度的。



▲玩家忙碌的时候，宠物们会自己在广场上玩耍。

游戏初期玩家就拥有三只非常可爱乖巧的小动物，玩家要给每只动物都取个名字，然后带领它们去沙龙中心装扮一番。沙龙中心有眼镜、头饰及项圈三种装饰物可供选择，初期时每种装饰物都有十到二十种不等可供玩家免费使用。下屏左侧的扩音喇叭会提醒玩家当前需要做的事情，当然如果你想多和宠物们玩耍，大可以在广场上陪它们玩个够。玩家可随时呼唤宠物们，只需连续点击触摸屏直到听见铃铛声、或者向麦克风吹气直到听见口哨声后，宠物们就会集中起来。点击下屏右侧的粉色动物头像，即可了解该宠物当前的心情以及体力等状态，如果体力不够，点击宠物旁边的食物喂食即可。每当动物想要玩耍的时候，它的上方会有泡泡提示，点击泡泡即进入玩家与宠物的游戏互动时刻，玩家完成得越好，动物们就会越开心，与此同时，还有钱币奖励呢！钱币可用于集市中购买游戏所需的设备或饰品等，新解禁的宠物也是需要钱币来购买的。

街机模式



玩家在培育小宠物们的过程中，所有购买的小玩具和游戏设备都能够在本模式中一览无遗。当玩家不够金币购买其他小宠物以及宠物的装饰品及玩具时，便可在该模式中通过挑战各种小游戏而赚取。本模式中罗列的游戏共有20种，这些全部都要在单人游戏模式中解禁。当然，如果有玩家想要全蓝色缎带收集的话，这里可是个挑战的好地方！

趣味小游戏

玩家同宠物之间的互动游戏各式各样，难度不一。游戏的难度基本分为简单、中等、困难，游戏完成后会根据所获的分数获得奖励，最好成绩是获得蓝色的缎带奖章，其次是粉色和白色的缎带。下面介绍一些具有代表性的游戏的操作方法。

Steady Spin 踩皮球



宠物会在皮球上不断来回奔跑，所以需要玩家控制好皮球的滚动方向，以免宠物从皮球上滚落下来。具体操作就是使用触控笔控制皮球滚动即可，同时，屏幕上方还会不断掉落钱币，玩家要控制好宠物的位置，以准确收集到钱币才行。

Volley Paws 排球



该游戏中玩家要控制屏幕左边的宠物，游戏开始均由对方宠物开球，当我方地板上出现花朵图案时迅速点击花朵，宠物便会及时将排球顶起。地板四周会不时出现钱币，宠物将球顶出后迅速点击钱币将其收集，这样就能形成连击，获得的分数也就越多。我方和对方宠物都会有5次失误机会，全部用完的一方即告负。

Ball Juggling 弹力球



弹力球在集市里有售，买回来后，点击弹力球即可与宠物们开始游戏了。该游戏由四个宠物一起参与，当弹力球的影子与宠物周围的圆圈重叠时，迅速点击宠物或者输入相对应的A/B/X/Y键QTE提示后，宠物即可将球顺利弹起。动作过早或过晚完成就会有Early、Late的判定，最好的判定为Perfect，5次失误机会都用完后，游戏结束。

Balloon Burst 吹爆气球



这个游戏的操作是通过A/B/X/Y这4个键以及麦克风联合完成的，每当一个键由灰色变为白色时，连续按下该键则会将气球充气，而当中间的麦克风变为白色时，玩家只要向麦克风不断吹气即可。气球被吹得越大，获得的分数就越高，当限定时间30秒结束后气球就会炸掉。

Snack Sort 食物分类



游戏中上屏会不断掉落蓝莓和草莓，下屏底部放置了两个篮子，玩家需要将两种水果分类装好，可使用触控笔在下屏幕画出一条直线，水果掉落到直线上后就会弹起。后期掉落的水果数量会越来越多，操作起来要眼疾手快才行，该游戏也只允许失误5次。

Swing N Spring 荡秋千



下屏的左下角会有一连串的箭头显示，按照顺序按下对应的方向键即可，每组按键都是有时间限制的，如果没有及时按完或者按键错误，秋千就会停下来。玩家完成得越好，宠物就会荡得越高，当宠物准备好跳跃时，迅速按下B键即可。

玩后感



尽管游戏的操作方式非常简单，但是随着更多的宠物的加入，玩家也会忙得不可开交呢！除了笔者介绍的六种，游戏中还有很多其他的互动游戏，耐玩度极高。如果你觉得在现实当中养小宠物费神又费时，那么这款游戏绝对会让你过足宠物瘾。

栏目主持 乌冬

NO.01

掌机市场扫描

可能现在大家都对愚人节有所防范，“骗子”们发现在4月1日这天已经骗不到人了，所以都纷纷擅自将愚人节提前，什么假视频、假消息都在3月底这几天在网上炸开锅。因为这个几年愚人节都安全度过的自己也终于再次中招，看了几条假新闻后信以为真，煞有其事地和朋友说，结果当然是被人笑掉大牙啦。下面还是让我们继续来关注一下最近的掌机市场行情吧。



广州

四月上旬的广州电玩卖场可以用两个字来形容，那就是“惨淡”。在与某经营时间超十年、广州本地名声显赫的老店的小工攀谈中得知该店整个三月的掌机销售量没有破百，其中PSP的销量还不到总销量的三分之一，相比往年同月业绩下滑了超过五倍，还有批发业务也创了掌机时代的新低。其实不止是该店，其他的许多电玩店的生意也在下滑，都勒紧裤腰带等待严冬后的复苏。不破解就没市场用来形容国内的电玩市场是再适合不过了，国外大神们的技术直接影响着国内商家们的腰包，听起来是何等的讽刺但又确实是客观存在的事实。虽然现在因为形势所逼，玩正版游戏的群体也在慢慢壮大，但就目前来说，还不能供养起这个因破解和盗版而过度扩张的行业。要购买者改变免费大餐的消费习惯，不是一两年就能实现的目标。

由于受经营环境不景气的影响，商家们纷纷使出调价促销的绝活，不求利润只求销量，因此近段时间的电玩卖场又再吹起了降价风。PSP家族里新增的两种颜色耀目黄和青翠绿成为了这次降价潮里的首个“牺牲品”，刚出不久价格就降到了1130元，虽然是这样但仍然逃不了被冷落的命运，3000型系列中最受欢迎的要算跃动蓝和炫光红，分别报1190元和1180元，基础色里要数黑色最便宜，报1080元，银、白两同为1140元。游戏方面，最近市面上流入了一批2手中古游戏，其中不乏经典，价位在50～110元之间，有兴趣的朋友不妨抽时间去淘淘宝。

NDSi全面接替NDSL成为卖店的任系掌机主力，3月下旬日版三种彩色系机器上市，给NDSi的销售注入了新活力。三种颜色里蓝色和紫色报1270元，粉色价格略高，报1290元。完稿前听闻美版NDSi偷跑，不过笔者跑遍了相熟的店面仍不见其身影，只有一个1360元的报价，具体的到货可能还要到过几天（当读者看到本文的时候应该有了）。美版NDSi除了系统语言和日版不同之外，其余的功能都和日版无异，对于从小学开始学英语的国内玩家来说语言障碍应该会比日版主机小不少，至于烧录卡的支持方面具体情况目前还不得而知，如有新消息会第一时间带给大家。





PSP-3000型的两款新颜色耀目黄和青翠绿并没有在萧条的市场中激起什么波澜，商家们也都十分识相地没有进行任何炒作行为，依然是本着薄利多销的原则维持着生计。PSP-3000里的黑色主机价格稳定在了1150元，彩色主机方面蓝色价格开始下调，零售价在1250元左右，而银色、白色、绿色和黄色则在1150元到1250元的区间内浮动。尽管可选择的颜色多了，但大多数买PSP-3000的玩家都选择了最便宜的黑色，好把有限的资金用来购买UMD游戏。《怪物猎人 携带版 2nd G》已经降到了240元，《战神 奥林匹斯之链》和《横行霸道 罪都故事》等素质较高游戏的欧版则不到200元，而像《乐克乐克2》中文版、《太鼓之达人 携带版2》等游戏的价格则还维持在300元左右。

愚人节前夕网上又出现了PSP-3000破解的山寨视频，如果购机时发现有商家以此来进行讨价还价，基本上可以无视。

主机的销售平淡，配件自然也是一同降价，比起去年同期，市场上各种配件的价格也有了不小的下调，如黑角、北通等玩家较为认可的品牌配件，店面零售价与官方建议价格也基本上持平，不过为了避免被以次充好，还是建议玩家去信誉较好的店面购买。

NDSi方面有小幅的降价，但因为本应临近的《DQ IX》延期，导致缺乏大作支持，NDSi依然是难以热销，全套价格（主机+烧录卡+2GTF卡+贴膜+包）在1600元左右。有消息称国内几家烧录卡大厂有意研制“PSP-3000直读芯片”，比起刷机的行为艺术来这个似乎更靠谱。



由于受到经济危机影响，今年的消费能力普遍较低，周一到周五电玩卖场里一眼望去人是有不少，不过都是卖场的员工，只有周末才能真正见到前来买东西的人。

最近PSP-3000的主机价格没有太大的变化，刚出不久的耀目黄和青翠绿也相继将价格稳定在了1250元；所有颜色里最便宜的依然是黑色，卖1100元；白色和银色1200元；跃动蓝和艳光红是1230元。虽然目前PSP-3000主机价格便宜，也不用担心翻新机的问题，但是购买时也不能一味地追求低价，个别商家为了谋取利益，仍然会掉换电池，所以能以合理的价格买到真东西那就足够了。

新推出的16G极速红棒全面到货，模拟器和游戏兼容性100%，而且价格也很实在，280元左右就有交易。受极速16G的影响，16G MARK2的价格也在继续下调，如果极速16G价格一日不稳定，这种价格战就可能还要持续下去。

NDSi主机和NDSL主机都有小幅度降价，NDSi现在是1230元。目前市场上出现了很多换壳的NDSL，价格低廉，仅为620元，这个价格对于行货的iDSL来说是很大的冲击，不过换壳机器质量参差不齐，也没售后保证，如果看重质量，建议还是购买行货吧。烧录卡里AK2i是155元，R4i目前仅需要80元。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1140	983（TA088_V3）	985	850	1390	295（M2）	125（HG）
广东深圳	久圣电玩	1170	—	1070	1020	1280	250（M2）	130（HG）
北京	绿洲电玩	1160	1950	980	980	1390	340（M2）	160（M2）
陕西西安	快乐多电玩	1100	—	1000	—	1230	280（HG）	150（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1100	1700	950	820	1220	280	100
哈尔滨	鑫星电玩	1100	1400	1000	750	1300	280	160
福建厦门	快乐多电玩	1180	—	1080	930	1280	280	150（HG）
山西太原	逸豪电玩	1200	—	—	900	1280	320	180
浙江杭州	江城博晶电玩	1250	1450	—	1000	1400	300	150

硬件短消息

栏目主持 乌冬

偶然间发现自己对手柄似乎有特殊的喜好，买回新游戏机，第一时间就是再买一只手柄配对。不过多买的一只手柄很多时候都是没怎么用过，因为朋友们都忙，大部分时间都是自己一个人游戏，像PS3的第二只手柄就只用过两次。想想以前，FC买来就是双手柄。现在的游戏厂商不知道从手柄上赚了多少票票呢。下面看看最近有什么好玩的掌机周边上市。

文 就爱360

NDS挂包






品名：セミハードケース
种类：保护包
出品：CYBER
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：980日元

喜欢将钥匙别在腰间的朋友，现在你也可以通过这款NDS挂包将NDSL或NDSi别在腰间了。产品采用特殊PU材料制成，能够很好地防止外力冲击，保护主机不受伤害。内部则附带网兜，可以装入游戏卡片、SD卡等小配件。另外这款包包还有黑、深蓝、草绿、粉红等六种颜色可供选择，足以满足大部分人的颜色喜好了。

PSP便携包




品名：Game Case
种类：保护套
出品：Case Logic
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：12.99美元

索尼为PSP制作的专用便携包深受广大玩家喜爱，不过这个包包却存在大Bug，开口处为敞开式设计，PSP容易掉出。Game Case推出的这款PSP便携包则仿照了索尼的设计，但在头部加入了小帽子，将PSP放入后，再将帽子盖上，PSP就会老老实实地呆在包包里面了。包包还内附了UMD袋，能够放入两张UMD。包包只有蓝色和黑色两种颜色，希望有更多种色彩推出。





PSP家庭影院



- 品名：PSP Home Theatre
- 种类：音箱
- 出品：GameBank
- 对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
- 官方价格：5980日元

用PSP播放电影，单靠PSP内置的小喇叭是发挥不了太大的效果的，这时你就需要PSP家庭影院了。PSP家庭影院内置了四个大口径喇叭，支持立体声输出，彻底将PSP的声音效果提高了一个档次。为便于携带，产品采用了拉杆式设计，两边的喇叭可以缩进去。底座下方还附带了音量调节、播放按钮，当然用户也可以通过遥控器操作。针对PSP低音不足的问题，产品内置了低音增强电路，按下BBE按钮可以提升低音效果。产品后边的空间也没有浪费，附带了许多UMD槽，可以将UMD并排存放。

掌机多用电源



- 品名：Power Pack
- 种类：电源
- 出品：DreamGear
- 对应机种：GBA SP/NDS/PSP
- 官方价格：19.99美元

从GBA时代过来的朋友，想必拥有的掌机已经一大堆。有两部NDS、两部PSP的玩家估计不在少数，没办法，谁让厂商们这么喜欢硬件升级呢。面对这么多掌机，单单充电就是个麻烦事。而掌机多用电源则解决了这个麻烦，只要带一个充电器，就可为包括了GBASP、NDS、NDSL、NDSi以及PSP-1000、PSP-2000、PSP-3000在内的众多掌机充电了。产品采用了110V～240V宽电压设计，适合不同国家的电压标准。厂商还特别照顾有车的玩家，包装内附赠了车载充电器，使用汽车点烟器就能为掌机充电。

NDSi四合一套装



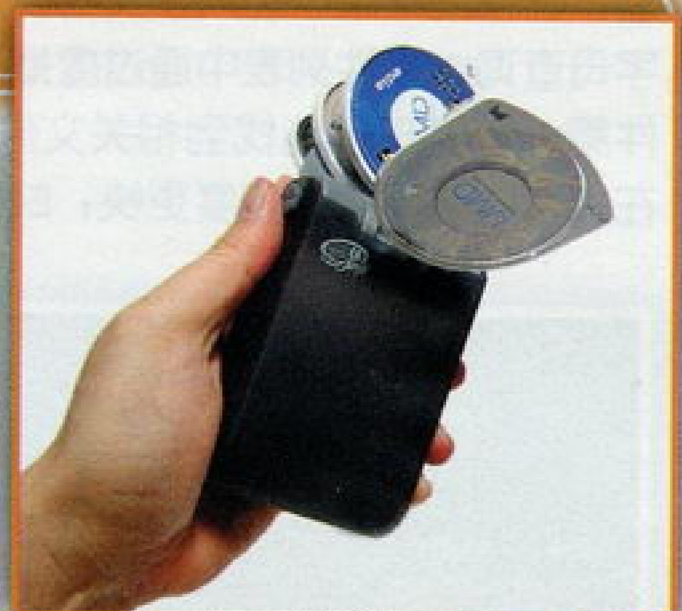
- 品名：DSi 4-In-1 Bundle
- 种类：套装
- 出品：DreamGear
- 对应机种：NDSi
- 官方价格：14.99美元

NDS触控笔很容易丢，经常一不留神触控笔就不见了。如果你是这种丢三落四的人，那还是一次性买多几支触控笔备用吧。这款NDSi四合一套装里面有三只触控笔，而且是不同颜色的哦。套装中还有专门为NDSi准备的SD卡读卡器，读卡器采用了类似U盘的设计，两端都有护盖用于保护SD卡与USB端口部位。

UMD收纳盒

- 品名：UMD Magazine
- 种类：光盘盒
- 出品：MADCATZ
- 对应机种：PSP
- 官方价格：1200日元





这个小小的方盒其实是UMD收纳盒，别看它体积不大，却能容纳4枚UMD。产品为每枚UMD准备了托架，只要将光盘中央的圆孔卡在托架上即可。产品内部构造均匀，光盘虽然叠在一起，但互相间留有空隙，不会刮蹭。需要取出光盘时，只需要滑动侧面的滑杆即可方便地将托架推出。

玩转PSP VOL.47



PSP软件学院

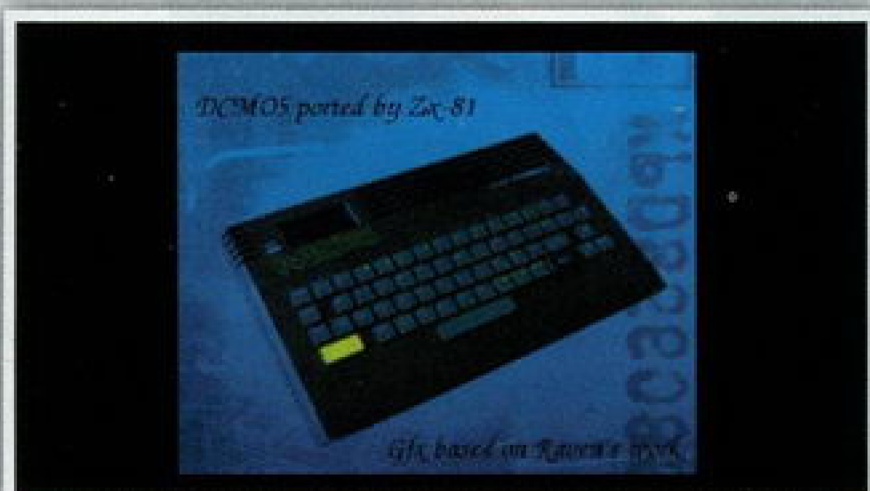
文 C.H.1. 编 乌冬

周末去本地游戏店买盘，看到两位学生模样的MM打算买PSP。店员一点都不讳避地说所卖的PSP-2000都是翻新机，价格要1700元。两位MM竟然一点犹豫都没有，立刻掏钱买下。买完后，两位MM还商量，现在不买以后恐怕连翻新机都没有了。破解的力量真强大，没曾想这翻新也公开透明化了。下面先看看近期的PSP软件新闻。

模拟器

PSPMO5新版发布

PSP上的老式电脑Thomson MO5模拟器PSPMO5于3月23日发布V1.2.0版。新版解决了按HOME键退出引起程序崩溃的问题；在帮助菜单中加入了文档设定；支持首字母查询，文件列表中通过虚拟键盘输入文件第一个字母就能找到相关文件；ZIP文件在内存中解压缩，速度更快；EBoot引导文件中加入了背景音乐。Thomson MO5是一台面向家庭使用的电脑，PSPMO5的源代码则来自DCMO5 V11版。而DCMO5则是运行于Mac OS、Windows、Unix等操作系统上的Thomson MO5模拟器，效果不俗。使用时，PSP上的□、×键分别相当于Thomson MO5键盘上的回车和空格键。





自制软件

Ultimate PSPTube新版放出

PSP在线视频播放软件Ultimate PSPTube于3月下旬推出V2.0版。新版加入了对Kontraband、Wank.To两个视频网站的支持；修正了YouTube、StreetFire、Google Video、XVideos视频停止播放后的错误；解决了YouTube中搜索结果不正确的问题；去掉了YouTube中高质量视频选择；因网页加密等原因取消了对TNAFlix、Shufuni、ThatVideoSite等视频网站的支持。Ultimate PSPTube基于PSPTube制作，前段时间，网上还出现了名为PSP Live TV的另一个PSPTube分支软件。与Ultimate PSPTube相比，PSP Live TV支持的网站数量更少，但可以播放France 24等法语在线视频网站的内容。

Bookr新版公开

由国人改版的PSP用电子书软件Bookr于3月下旬推出两个新版。3月20日推出的版本中整合了CJK字体和cmap文件，不需要单独安装字体文件即可显示中、日、韩文字；支持中文目录名和文件名；加入了页面放大模式，可以通过设定期望显示区域的左右边界，放大到指定的比例并移动到该区域所在的纵向位置，同时保持原显示区域的顶端位置不变；修复了书签删除和使用摇杆的同时翻页造成的页面位置跳动的问题。

3月30日发布的版本在按SELECT键出现的菜单中增加了两个信息，当前的缩放比例（Z）和Fast Image的状态（FI）；进一步优化对PDF中大图片的处理，减少了Fast Image功能开启时因为内存耗尽导致死机的情况，当内存不足无法对当前页面开启Fast Image功能时，自动暂时关闭该功能；书签信息中可以显示当前真实缩放比例数值；解决了自动载入不存在的文件时死机、日文中某些空格符显示为“□”、无法打开中文名的djvu文件、高放大倍率下图形边界绘制错误等问题。如果大家在使用过程中发现问题，可以将出错的文件和bookr目录中的bookmark.xml和user.xml两个文件一齐反馈到作者邮箱，以待改进，邮箱为2525275@gmail.com。

同人游戏

《PSP Wagic》新版公开

卡片类游戏特别适合在掌机上推出，现在连自制软件作者也瞄准了这一游戏类型。《PSP Wagic》是一款PSP专用的卡片游戏，最新版为V0.5.1，于3月18日发布。游戏中新加入了1300张卡片，数量不可谓不庞大；添加了编辑系统，用户能够自行创建卡片，这意味着游戏中的卡片数量无上限；选择单人模式会和电脑AI对抗。用户能够为创建的卡片加入图片，图片需要准备两张，分辨率为200×285的是正常显示的图片，分辨率为45×64的为缩略图。玩家还需要将图片转换为JPG格式，以卡片ID号命名，注意缩略图需要放入thumbnails文件夹内。

受周围同事的影响，越来越喜欢通过在线视频网站看电视剧，土豆、优酷都是经常光顾的地方。经过数年的发展，这些网站上的视频资源已经非常丰富，电视上刚放过的、没放过的影视节目都能找到，再也不用怕漏掉剧集了。只是视频的分辨率太低，真希望什么时候这些网站也能“高清”一回，当然这除了和节目源有关系，还得依赖于宽带提供商提高网速。





玩转NDS VOL.47

文 小超 编 乌冬

NDS软件学院

虽然天气暖得还不够彻底，但身边已经有不少朋友按捺不住，开始春游计划了。最近一周内，身边先后有五位朋友动身去了北京、上海、苏州等地，这是往年很少见的。又闻旅游业的价格战已经开始，各条线路均有优惠，以往高高在上的韩国游如今价格降至3000元以内，今年闹不好是个旅游年呢。下面一起看看NDS软件业有什么新鲜事情发生。

软件新闻

Wee Basic新版推出

NDS上的Basic语言环境Wee Basic于3月18日推出V0.6版。新版解决了编辑器方面的错误，加入了对motion命令的支持，MP3播放时可以添加设置。经过数次更新，Wee Basic的功能已经相当完善，支持背景、声音，并针对NDS硬件做了优化，能够使用麦克风并支持双屏显示。初学Basic的朋友，可以拿Wee Basic在NDS上练练手。



WordDS新版发布

NDS上的文字处理软件WordDS于3月20日推出V0.5版。新版修正了等待屏幕中的问题，将文件容量从623字符提升至4860字符，支持了文字滚动。如其名，WordDS模仿的是微软Word软件，在操作方式以及界面上与Word非常相似。软件运行后进入主界面，点击New按钮可以创建新文件，点击Open按钮则能够打开以往烧录卡中存储的文件。如果是新建文件，还需要给文件取名。下屏显示虚拟键盘以及工具栏，上屏则显示文字。有兴趣的朋友可以去作者的博客看看，网址是http://iiiiiifrezzyiiiiii.blogspot.com（不要怀疑网址打错了，正确的网址就是有这么多i，看来作者也是位个性人物）。



MoonShell新版推出

NDS上最好的多媒体软件MoonShell于3月13日、18日、23日、27日推出V2.00 beta 8、V2.00 beta 8.1、V2.00 beta 8.2、V2.00 beta 9等多个版本。新版中修复了旧皮肤文件引起的错误，解决了屏幕保护设置引起的内存泄露问题，修正了无法运行自制软件及软复位的错误，解决了打开内有多个文件的文件夹后音乐播放停顿的问题，可以从GBA烧录卡如EZFlash IV、SuperCard中读取数据，12小时显示模式下AM/PM显示正常了，屏幕保护时钟可以切换为24小时制显示，在记事本功能中加入了橡皮功能和撤销操作，解决了文件名过长引起的信息重叠问题，修复了图片浏览中上屏幕图片编号不变的错误，文件列表中按B键由返回上层目录改为停止播放音乐。

Sinclair ZX Spectrum新版公开

NDS上的老式电脑Sinclair ZX Spectrum模拟器ZXDS于3月下旬发布V0.9.0 Beta 1、V0.9.0 Beta 2两个新版。新版中用户可以创建虚拟目录并能够通过Wi-Fi从HTTP、FTP服务器上下载文件，使用最新版的devkitPro平台开发解决了LibFat 、DLDI问题，可以配置数据路径、存档路径，增加了对FIFO同步的支持，大部分烧录卡都能正常通过Wi-Fi联网，支持自动载入CFG、POK格式的文件，加入了启动信息提示。Sinclair ZX Spectrum于1982年推出，比FC出道还早，同FC一样采用了8位元的Z80 CPU作为处理器。



Mario Paint Composer DS Paratroopa新版发布

NDS上的作曲软件Mario Paint Composer DS Paratroopa于3月18日推出新版。新版中升级了文字字体，加入了分类条，修复了文件浏览方面的错误，按START键可以加入空白曲谱，按SELECT键则可以删除曲谱。软件的灵感来源于若干年前SFC上的Mario Paint，但用户在这里不是绘画，而是作曲。下屏的中央是乐谱，下屏上方为音色栏，每个图标代表一种音色，点击选中后，再在乐谱上点击就可以用该音色谱曲了。下屏的下方则是工具栏，点击Play按钮可以播放已经谱好的曲子，点击Loop按钮能够循环播放，点击Clear按钮可以清除曲谱。

《Touhou DS》新版发布

NDS上的同人射击游戏《Touhou DS》于3月20日发布V0.8版。新版改进了背景音乐播放，被击毁时加入了爆炸效果，添加了两位新角色，加入了新关卡，修复了程序崩溃方面的错误。游戏中，玩家可以选择多位MM进行游戏，用十字键控制角色移动，按Y键设计，按R键放法宝，按START键调出系统菜单。



《Jangki DS》新版推出

象棋不仅在中国流行，韩国也有不少人痴迷于此。《Jangki DS》便是由韩国人开发的中国象棋游戏，最新版是3月17日推出V0.1版。游戏的棋盘布局与中国象棋相似，楚河汉界、车马炮兵一应俱全，只是规则略有不同。游戏中按Y键查看帮助，按X键退出，按B键返回。



年前就发现了Wii不吐盘的问题，最近终于腾出点时间，打算好好修修。电话联系好了技师，正要动身前往维修点的时候，随手测试，却发现故障已经消失，连试数遍，吸盘、吐盘非常流畅。这Wii真的很神奇，还有自我修复的能力。

烧录卡新闻站

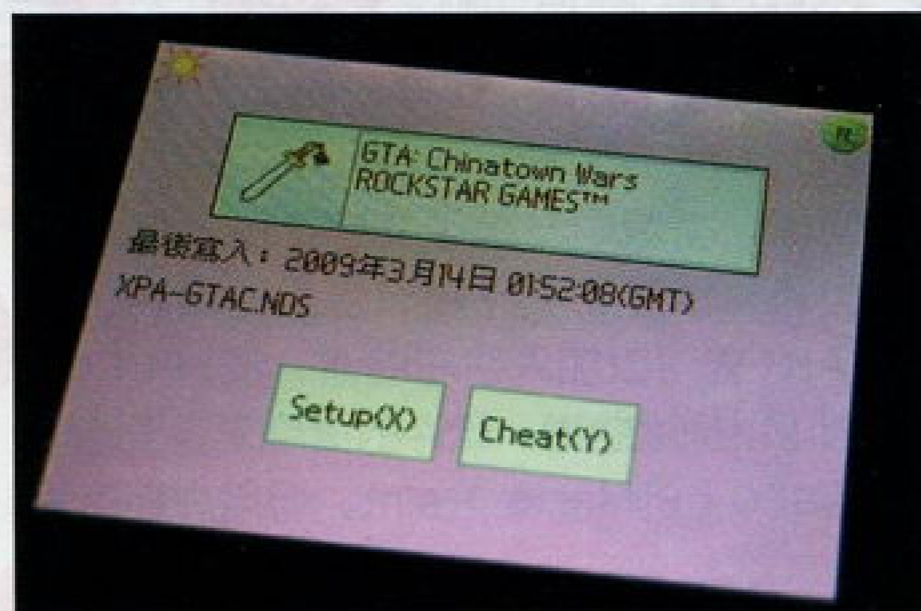
VOL.41

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

双核升级，Hyper-R4i破解新版DSi主机及系统

任天堂最新发售的NDSi主机不仅增加了双屏摄像头等新功能，更是在正版保护（反烧录卡）上进行了较大的更新。使得先前在NDSL时代开发的老一代NDS烧录卡全军覆没，无论是经典的R4烧录卡还是后期推出的SCDSone烧录卡均无一幸免。而尽管以AK2i为代表的新一代NDSi烧录卡在短时间让NDSi能够兼容运行，但在4月份欧版NDSi主机发售后，却无法继续使用。任天堂利用系统升级再次无情地封杀了这些技术上并无太大创新的初级NDSi烧录卡产品。





如果不能应对NDSi的系统升级，NDSi烧录卡便没有存在的价值。正是基于这个理念，也是为了能再次证明自己的实力，曾创造神话的原R4小组的多位技术人员再次集结到了一起，开发出了采用”双核升级“为基础架构的新一代烧录卡产品Hyper-R4i（“hyper-”作为前缀表示“全面超越”）。Hyper-R4i与以往的烧录卡产品有本质上的不同。以往的烧录卡产品在确定了引导技术之后，将核心代码封装至芯片内部，而仅利用玩家后期下载到的内核软件来兼容游戏运行。一旦所使用的引导技术被任天堂的最新系统升级所屏蔽，那么这块烧录卡就将无法继续使用。而Hyper-R4i在可以升级内核软件的基础上，向玩家开放了芯片级的固件（Firmware）升级支持，不断地“追击”任天堂系统升级。即便任天堂的最新系统屏蔽了原有的引导技术，玩家只要在Hyper-R4i的官方网站上下载最新的固件程序便可升级手中的Hyper-R4i，让其继续在新系统上使用。Hyper-R4i作为原R4小组的呕心之作，可谓完美地“破解”了NDSi主机，也终将代替初级的NDSi烧录卡产品。



M3/G6

厂商：GBalpha
厂商网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR最新系统升级

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：A40 v4.3a X

GBalpha小组于3月13日对M3DS/G6DS Real进行了系统升级，此次升级后M3DS/G6DS Real的内核版本为V4.3a X。

这次升级主要是解决近期一些游戏无法运行的问题，GBalpha小组针对于此更新了游戏的回避码，并将自动中文名称显示对照表更新至3513：

·更新游戏自动PATCH引擎，解决近期一些游戏需要回避码的问题；

·游戏金手指加入instant-code选项，可在启动游戏的同时让金手指一起生效，针对一些特殊需要的金手指；

·修正了《韩国常识DS》（1566）在NDSL上运行不正常的问题，现在可以在NDS、NSDL上正常使用；

·修正了《陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者》（3151）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《黄昏旅店 215房间》（3380）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《玩具兵大战 倒霉战士》（3477）不能正常启动运行的问题，现在可以正常进行游戏；

·解决了《艾玛在农场》（3482）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《聪明宝宝 派对欢乐包》（3484）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《迪士尼的朋友们》（3497）不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《美少女梦工场4 DS特别版》（3498）不能正常存档读档的问题，现在可以正常进行游戏；

·解决了《立体绘图方块》（3499）不能正常启动运行的问题，现在可以正常进行游戏；

M3DSR/G6DSR双核系统升级

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：A06 1.35

GBalpha小组在3月14日对M3DS/G6DS Real的双核系统进行了升级维护，在这次更新后，M3DS/G6DS Real的双核引擎中，樱花版的系统核心版本变为v1.35 X第二版，M3原版的系统核心版本也更新到v4.3a X。

这次升级主要是解决原版内核中某些游戏无法运行的问题，对于樱花系统，GBalpha小组主要修复了一些系统BUG：

·修正按SELECT键无法调出快捷游戏列表菜单的错误；

·修正单行显示文件名时不能隐藏文件扩展名的错误；

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH
厂商网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS新版固件发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：1.90 open beta10

EZFlash小组在3月18日对EZ5系列进行了内核更新，此次更新中EZFlash小组修复了《马里奥和路易RPG3》的新版加密措施和《横行霸道 唐人街战争》的存档兼容问题。此外，更新中的V5版EZ5i固件修正了对个别microSD卡的兼容死机问题：

·解决了《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》（2642）汉化版的游戏兼容问题；

·解决了《马里奥和路易RPG3》（3369）的新版加密死机问题；

·解决了《美少女梦工场4 DS特别版》（3498）的游戏兼容问题；

·解决了《横行霸道 唐人街战争》（3517）的游戏存档兼容问题；

·修正了《美少女梦工场4 DS特别版》（3498）的软复位兼容问题；

·修正了《幕末恋华·新选组》（3516）的软复位兼容问题；

·解决了《艺术人生 海绵宝宝版》（3527）的软复位兼容问题。

游戏万花筒

游戏光枪以假乱真？



羽纹 提供

前不久丹麦首都哥本哈根发生过PS3游戏枪声惊动警察的事件，现在相似的事情再度发生，近日巴西首都巴西利亚发生一起歹徒持手枪、尖刀等武器劫持人质，并与警方对峙长达10小时的事件，不过令人意外的是该歹徒使用的竟是一把枪型游戏控制器……

这名40岁左右的男子为了追回借债人的借款（约合300元人民币）而携带尖刀和枪械进入借款女性家中，逼其立即还款，当地警方接到报案后立即出动防暴警察前往出事现场，这名男子以该女性为人质与警方对峙约10小时后，通过交涉终于将人质释放并投降。将该男子逮捕后人们才发现原来他使用的并非真枪，而是SEGA公司很久以前在海外推出的一款枪型游戏控制器（SEGA主机Sega Master System的同捆周边），而在长达10小时的对峙中警方竟没有发现……

胧月：南半球即将迎来冬季，这位老兄可能是饥寒交迫，牢房又管饭管暖的。

盲先知：何等的想象力……



▲与警察对峙中的男子。



▲为了300元人民币就劫持借债人，老兄你也忒“热血”了吧……

东京国际动画博览会2009（TAF2009）受注目展位一览



胧月 提供

东京国际动画博览会是世界规模最大的动画综合展会，世界范围内的动画相关企业汇聚一堂，到今年为止已经成功举办了8届。今年的出展公司共有255家，民间团体数也多达759个，4天时间内共吸引13万人到场。





◀▲剧场版《魔法少女奈叶THE MOVIE 1ST》的PV和资料设定展示。



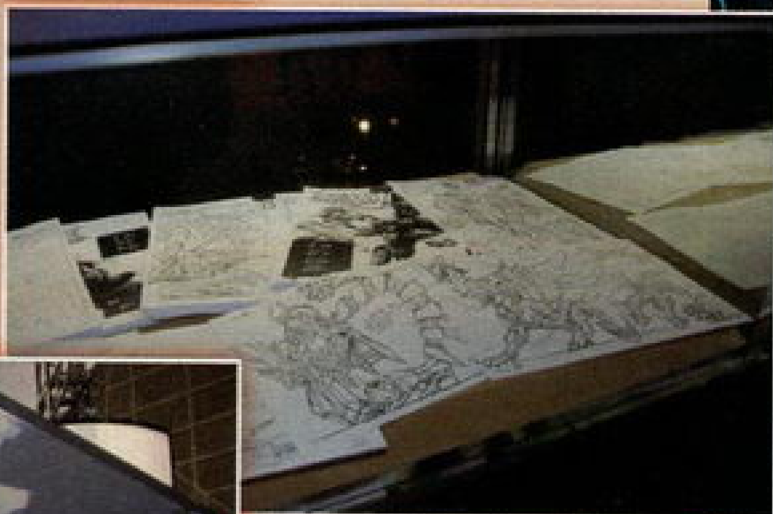
▲2009年《EVA》的新剧场版《破》也放出宣传影像，很有理由相信这个动画风行上20年基本没问题。



◀▲Bandai Namco集团的两部大人气4月新番《交响诗篇》和《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》。



◀▼Production I.G展示了《宫本武藏》和《战国BASARA》这两款历史题材的动画。不过我们也知道这类东西大多是套着历史人名的架空世界。



▲《圣斗士星矢》的OVA新作《THE LOST CANVAS 冥王神话》。每每看到《圣斗士》就激动，看到黑白线稿的圣衣图那就更激动。



▲据说这是供奉喵咪老师的祠堂，可腐女告诉我这是斑和狸追终成眷属的新房。

▶大人气萝卜动画《天元突破》的商品，咱的钻头是突破宇宙的钻头。





◀▼"卖颗螺丝"当然也不会缺席，各位请注意女性人气榜单里混进了两只奇怪的生物——这是伪娘和OKAMA的时代。



乌冬：从Vol.106开始，这家伙已经连续提了3辑的《Macross》了，能不能换一换？

胧月：那就隔一辑再提。



雷伊 提供

日本一举行《梦想灯笼》发售纪念活动



▲broccoli的工作人员在为大家介绍本作的首款周边产品。

于3月19日发售的PSP新作《梦想灯笼》相信喜爱文字AVG的玩家已经体验过了，不知这款由日本一联合broccoli、以及名作《久远之绊》的开发方Fog一起推出的传奇AVG作品有没有得到你的喜爱呢？为了庆祝《梦想灯笼》的发售，日本一于3月20日在东京秋叶原的代代木动画学院akiba校举行了特别的发售纪念活动。来自日本一和Fog方面的监制，以及游戏主题歌的演唱者榊原ゆい等人均来到了活动现场。

在开发者介绍了一些开发秘闻以及回答了一些提问之后，活动中开始介绍《梦想灯笼》相关的周边。第一弹周边是茶杯，售价840日元。杯子上除了印有游戏角色的图案外，还有着“就算坠入黄泉也有想喝的茶”这样的文字，这段话是改编自游戏中的经典台词“就算坠入黄泉也有想要守护的人”。

活动的最后一个环节是歌手榊原ゆい的登台，她不仅讲述了一些歌曲录制时的秘闻，还将拍摄CD封面时的趣闻告诉了现场的玩家，引来了全场爆笑。之后，她为大家献唱了来自游戏中的两首歌曲《剑之舞》（剑の舞）和《穿越时空》（时を越えて）。



◀游戏中两首歌曲的演唱者榊原ゆい。



▲来自Fog的监制宗清纪之（左）以及本作的音乐制作人椎名建矢先生。



■先于游戏发售的《剑之舞》单曲CD，一快一慢两首歌曲均带有浓郁的和风。

胧月：撇开剧情不谈的话，我对这游戏的另一大不满的是，女主角身高连1米5都不到，叫人怎么萌啊。

《战国BASARA》Q版盒蛋 出阵！



洋葱 提供

对于喜欢“《战国BASARA》系列”的朋友而言，2009年可有不少好东西。除了四月推出的PSP游戏《战国BASARA 群雄之战》，以及根据游戏改编而成的TV动画外，七月还有由寿屋推出的一套《战国BASARA》可爱至极的Q版盒蛋。这套盒蛋一共有十款造型，每款高约55～60mm，人物旁边还有一面写着他们名字的小旗。全套盒蛋售价6300日元，感兴趣的朋友提前做好掏腰包的准备吧。



▲暂时只公布了九名角色，剩下那名隐藏角色会是谁呢？



▲胖嘟嘟圆滚滚外加蚊香眼……每款都可爱得让人想狠捏一下。



▲丰臣秀吉的手是可以转动的。



▲部分角色身上的服装部件可以拿下。



▲可爱的小猴+与猴子一样可爱的前田庆次。

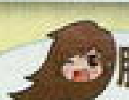












胧月：在某女的推荐下，最近对浅井夫妇深度中毒中。

游戏美图秀

栏目主持：洋葱



当各位读者拿到本辑《掌机王SP》时，离PSP版《战国BASARA 群雄之战》的发售日也不远了吧。本次我们的美图秀就以《战国BASARA》为主题，希望大家能够喜欢。








洋葱：梦吉真是可爱到不行了。


乌冬：……那是谁？

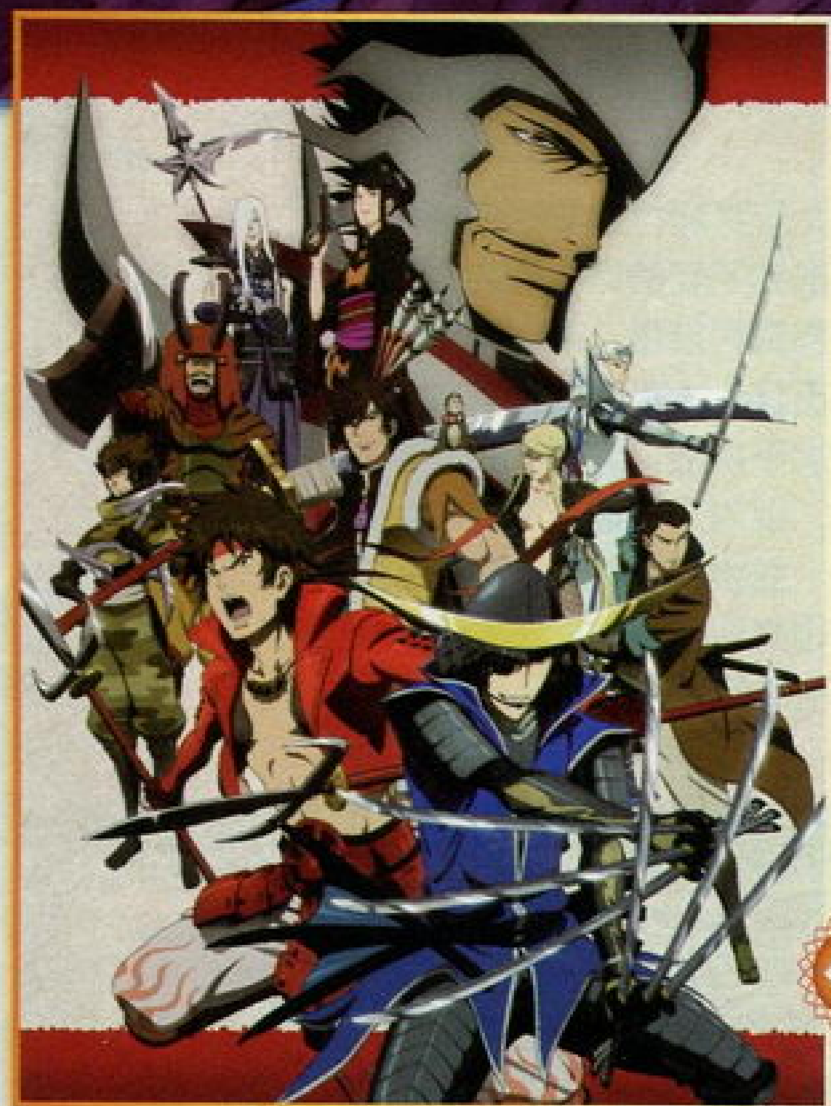

洋葱：庆次肩膀上的猴子。


乌冬：–_–




洋葱：幼年版真田幸村与猿飞佐助。









洋葱：今年四月播放的《战国BASARA》动画版官方宣传图，说实话个人不是非常喜欢动画版的风格。



洋葱：萝莉脸蛋御姐身材的阿市……





经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

闲来无事看电视，有频道重播当年的热门电视剧《新白娘子传奇》，尽管怀旧感十足，但因为本身对该剧不太感冒，便换了一个频道。接下来的频道播的是《动物世界》，正在介绍各种蛇类，刚才看到“白蛇传”，转眼又是蟒蛇眼镜蛇的，看来我真是和蛇有缘，那这次干脆来和大家说说蛇好了。

好游戏永远不过时

文 Kitor

本辑主题



蛇

作为无足类爬行动物的总称，“蛇”是一个令现代人感到不安的词，因为拥有窄长身体的蛇类中不少都具有剧毒，所以人们大都希望敬而远之。但在古代，人类对蛇却非常敬重，由于那时候的知识水平所限，人类无法理解蛇的蜕皮以及冬眠现象，以为它们能死而复生，从而导致许多民族都有“蛇崇拜”现象，据说中国人的“龙崇拜”最初也是源自于对蛇的崇拜……好了，直奔主题看看和蛇有关的游戏吧。

蛇之方块

原机种：SFC | 模拟器：snes9xTYL/SnemulDs | 适用机种：PSP/NDS



▲仔细看，不断下落的都是蛇而非方块。

提到与蛇有关的游戏，我首先想到的就是《贪吃蛇》这款遍布各类便携机器的游戏。这里之所以是说“便携机器”而非“掌机”，是因为《贪吃蛇》除了是当年很多俄罗斯方块机必备游戏之外，手机、电子词典上也从来没有缺少过它的身影，对于不怎么玩游戏的人来说，《俄罗斯方块》和《贪吃蛇》算是为数不多他们玩过的游戏了。

SFC的《蛇之方块》和《贪吃蛇》有一定关系，但它并不是标准的《贪吃蛇》，确切地说是将《贪吃蛇》的概念和《俄罗斯方块》相结合的一款游戏。大体玩法和《俄罗斯方块》一样，只是不断下落的方块变成了一条条花色不同的蛇，这些蛇落下之后会逐渐堆积起来，但如果两条相同花色的蛇碰到一起时，后落下的会将之前的吞噬掉，这样消除一条蛇的同时会取得分数，听上去很简单，玩起来颇有难度。

潜龙谍影 幽灵通天塔



▲名叫“蛇”的男人。

原机种：GBC | 模拟器：Rin/DSBoy | 适用机种：PSP/NDS

蛇在西方文化中多是以负面的形象出现，其中的代表有蛇妖美杜莎、诱骗夏娃偷吃禁果的蛇等等，而“蛇”的英文写法snake的形容词形式snaky甚至有“阴险”之意，但蛇也有它的优势，比如神出鬼没这点，虽说感觉鬼鬼祟祟的，但用对了地方还是大有好处的，在游戏世界中就有这么一个执行“鬼鬼祟祟”潜入任务的专家，恰好他的名字就叫Snake。

这位IQ高达180、会说六国语言的硬汉全名是Solid Snake，乃“《潜龙谍影》系列”的当家主角，由于系列的超高人气，他的“战场”也越开越广，从家用机到掌机无所不包，所以当年GBC主机也有幸发售过一款由其担纲主角的《潜龙谍影》。

虽然GBC版是以PS版的系统为基础开发，但由于GBC画面表现能力有限，因而游戏不得不做出一些更改，例如视角变成了俯视等，但即便有种种的不足，有别于系列其他作品感觉的《幽灵通天塔》还是值得一试。

KOF R-1

原机种：NGP | 模拟器：RACE! | 适用机种：PSP



▲选人画面中的大蛇同样是Q版画风。

前面说了蛇在西方的遭遇，其实在东方也没有太大的改观，像是中国神话故事中的蛇精、日本的八岐大蛇都是赫赫有名负面形象……不过说到这八岐大蛇，我立刻就想到了《KOF97》最终BOSS——大蛇。

《KOF97》大家在街机房肯定没少玩，强到逆天的大蛇的形象想必也是了然于胸，但黑白画面、Q版形象的大蛇可能见过的人就没那么多了吧？因为Q版的大蛇只有在NGP的《格斗之王 R-1》中才可以见到。

《KOF R-1》是SNK在自家掌机NGP上推出的第一款《KOF》作品。游戏以《KOF 97》为蓝本移植，但是由于机能所限，画面表现力肯定无法和街机版相提并论，为了弥补这个不足，SNK干脆把所有角色都换成了Q版形象，这样做既保证了游戏的创新性又不至于让玩家诟病画面。除了电脑AI较弱、主机按键偏少以及登场人物不足之外，格斗游戏最重要的手感在《KOF R-1》得到了最大程度的保留，所以无论是想练好《KOF》还是想看看Q版大蛇，都可以试试这款游戏。

沙罗曼蛇



▲标题中有“蛇”字当然也要算和蛇相关的游戏……

原机种：FC | 模拟器：NesterJ/NesterDs | 适用机种：PSP/NDS

最后介绍到的这款和蛇有关的游戏，是FC上的《沙罗曼蛇》。当然了，这款STG中基本没有真正的蛇，之所以介绍它最大原因是它的游戏名中有一个“蛇”字。不过对于中国玩家来说，FC上这款《沙罗曼蛇》有着别样的意义，这个和《魂斗罗》、《赤色要塞》以及《绿色兵团》一起被老玩家并称为“Konami老四强”的游戏，绝对算得上中国电视游戏玩家的启蒙级游戏之一了。

《沙罗曼蛇》本身是Konami于1986年发行的街机游戏，后来由于颇受欢迎而推出了FC版，游戏最大的特色在于它同时包含了横向卷轴和纵向卷轴两种射击游戏玩法，在6个关卡中，奇数关是横向而偶数关则是纵向，并且它还支持两人同时进行游戏。另外在FC版中，Konami经典的“上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、B、A”秘技同样存在，效果是得到30架飞机，不过这秘技仅适用于美版，对日版则完全无效。

iPhone进行时

栏目主持：伊娃

每天都会有众多新鲜的应用程序以及周边设备出炉，而每天都会有关于iPhone的大新闻。在我撰写前言的时候，苹果刚刚发布了3.0版本的第二个测试版，开发者用户已经可以在Apple网站下载试用了。

情报速递

iPhone App下载总次数突破8亿！

据统计，现在iPhone在iTunes商店里拥有超过2万5千个程序，而截止目前，总下载次数已经超过了8亿次之多！相信随着3.0系统的发布，还会有更多新奇的软件、游戏在等着我们。而iTunes商店也给开发人员提供了一条赚钱致富的途径。前不久便有个处于窘迫困境的程序员在上班之余编写了一款小型战斗坦克的游戏，售价2.09美元。意外的是，这个小游戏使他变成了坐在家中数钱的富翁。

好戏连台，三大神作纷纷落户iPhone

在《潜龙谍影 触摸版》刚刚发售后不久，我们又得喜讯！在家用机上大放异彩的《生化危机》、《索尼克》、《刺客信条》等系列将会在今年夏天登陆iPhone平台。目前尚未公布更多细节，只是可以肯定的是《刺客信条》将由Ubisoft旗下Gameloft公司负责开发，而将保证玩家可以像在家用机版中那样穿梭于城市的大街小巷，或是上演飞檐走壁的特技。

最新iPhone超炫底座曝光

近日，某国外网站曝光了一款iPhone专用的最新底座，这款拥有爵士鼓造型的底座被称为E-Pod，有黑、白两种颜色。它的功能远不止拿来放置iPhone那么简单，它还是一个外置的立体声扬声器，并于底部设置了低音扬声器，当用iPhone播放音乐时就可以通过这个底座来进一步提升音效；在底座的正前方有一个微型的投影仪，可以将iPhone播放电影时的画面更直观地呈现出来；底座的上平面还设有触摸式的几个功能键，比如开关机、前进后退等；此外，它还继承了FM收音机、闹钟等功能。单从设计上来说，这款底座的外形绝对够炫，而且它的出现将让本身功能就已经很强大的iPhone更具吸引力。



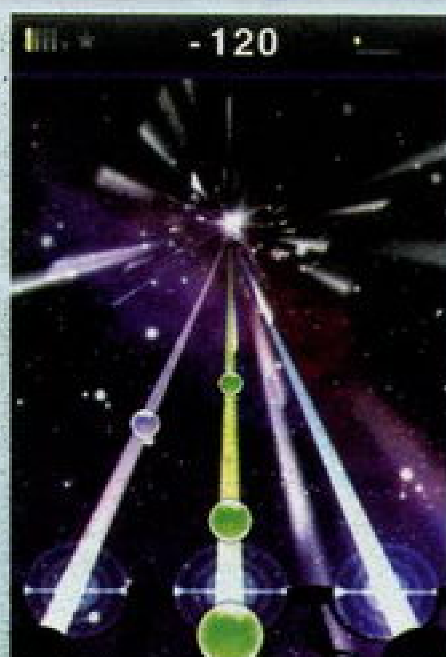
畅游APP Store

游戏 Game　Tap Tap 大变革2

Tap Tap Revenge 2

■Tapulous■MUG■9.3MB■免费





“《Tap Tap》系列”终于回归了！这款音乐节拍游戏的新作不仅给玩家带来了更加炫酷的UI界面，而且游戏模式更加丰富，并支持网络对战以及更多音乐免费下载。游戏初期时歌曲数量较少，可在主菜单界面点击Download，将会有150首不同难度、风格的歌曲供免费下载。游戏操作类似《DJMax》，当音符下落至屏幕下方的判定区域内时点击音符即可，特别的是本作新增了体感操作音符，即当该音符到达判定区域内时向上、左、右晃动iPhone从而完成演奏。游戏模式分为单人模式、联机模式以及职业模式。单人模式中有5种难度可供选择，除了易、中、难三个难度，本作还新增了“Kids”难度（就算是两岁的小孩也都能玩）以及“Extreme（极难）”难度。游戏的职业模式中，玩家可将游戏中所有音乐按照顺序一一通关。联机模式中提供三种方式联机游戏：新增的挑战模式里，玩家可向朋友们发送email挑战单曲弹奏；双人同屏对战模式可供两人使用同一台iPhone进行对战；而在线模式则支持多名玩家（人数无限制）通过无线网络同时进行对战，玩家首先需注册一个账号，进入对战大厅后选择自己喜欢的歌曲并耐心等待，等“系统等候倒计时”结束后方可对战。歌曲演奏完后，系统将按每个玩家所得总分依次排名。

游戏 Game　蒙特祖玛的宝藏

The Treasures of Montezuma

■Alawar■PUZ■13.5MB■1.99美元



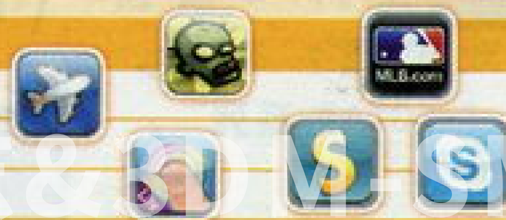


本作可以说是笔者最喜欢的消除类解谜游戏了，是由PC版同名游戏移植而来，游戏的系统及界面风格都未因移植至手机而缩水，连击和道具消除效果非常华丽。游戏中玩家要跟随聪明美丽的Emily博士，因为只有她才能解决那个可能改变世界的谜题。游戏共有5大章、41个小关，每关的目标都是收集一定数量的宝石，宝石都镶嵌在各色石块上，三个或三个以上石块连成一线即可消除。每关的宝石数量是不断递增的，如果不借助道具帮助的话，后期的任务是完成不了的。每关结束后都会奖励一颗黄色五角星，用于购买解禁的道具，而每一章结束后都会附赠一个迷你解谜游戏，挑战成功后也会奖励一颗黄色五角星。本作虽然只是个消除类游戏，但丰富的道具收集以及大魄力的道具使用效果让人瞠目结舌，光道具就多达14种，其中红、黄、绿、棕、紫、白六种颜色的石块在连续消除后才会奖励相应道具。因为五角星数量有限，所以在购买道具时也是很讲究的，比如加时道具应当是首先拥有的，而棕色石块在连续消除两次后也会奖励加时道具。

当前APP Store的应用程序TOP3

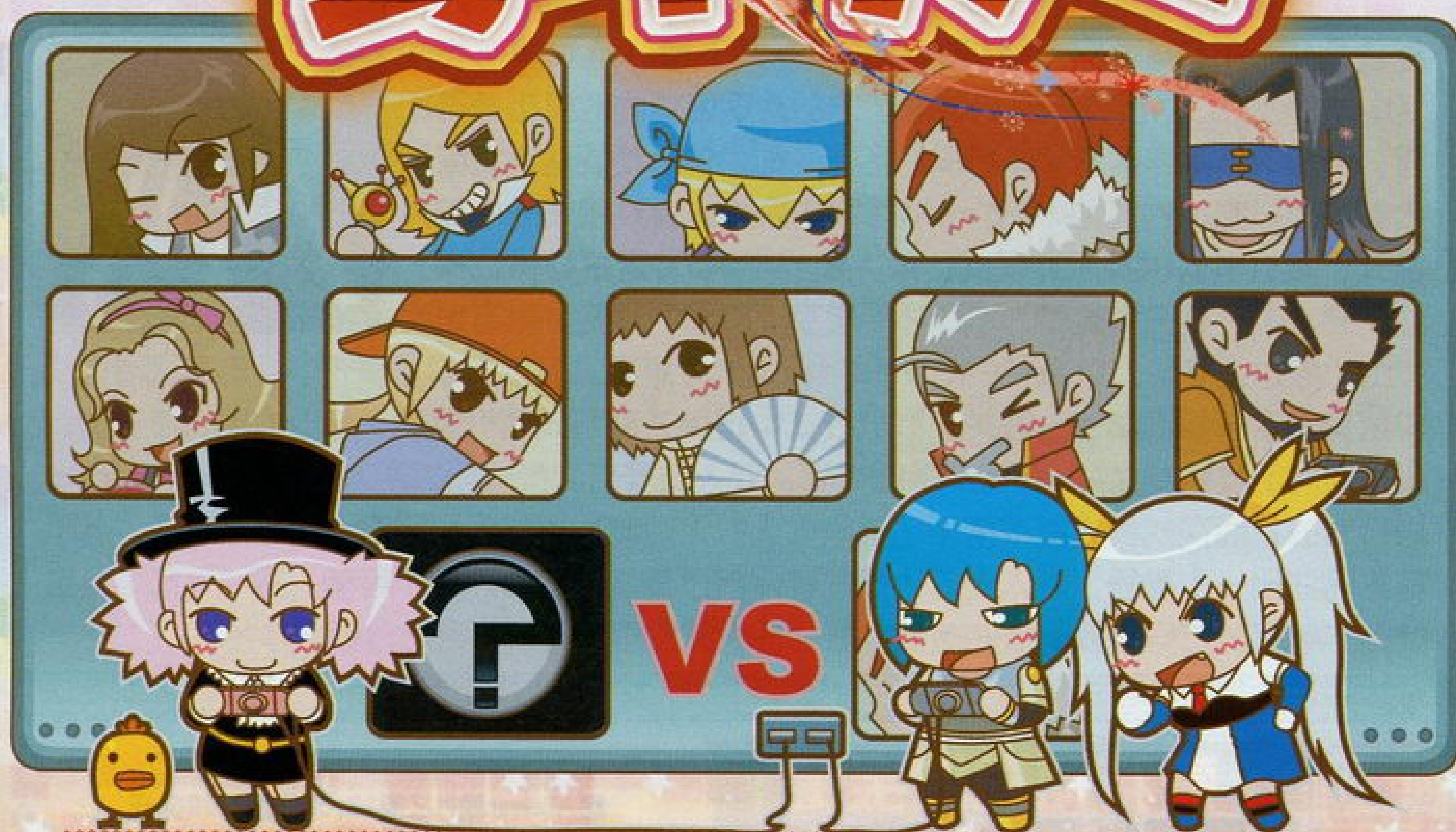
Top Paid				
Flight Control	飞行驾控	游戏	0.99美元	一款协调飞机在机场着陆并避免相撞的游戏
MLB.com At Bat 2009	美国职棒资讯2009	软件	9.99美元	一款在线了解最新美国职业棒球资讯的软件
Zombieville USA	美国僵尸小镇	游戏	1.99美元	一款僵尸射击游戏

Top Free			
Skype	Skype	软件	一款利用Wi-Fi拨打电话、收发讯息的软件
Mood Sense Lite	心灵感应	游戏	一款深入解析你当前心情的的游戏
Word Scramble by Zynga	单词解谜	游戏	一款将方格中混乱的字母拼成单词的游戏



主持 马修
插画 西瓜树

掌门人



清明节有个短假，不知道各位休息得怎么样。反正小编没休到。（T T）不过给大家制作新一辑《掌机王SP》的感觉也不错，尤其是当看到读者们在来信中对小编工作的肯定时，真的很有成就感。当然了，有意见有问题有建议也一定要来信告诉我们，只有这样我们大家的《掌机王SP》才会越办越好——这里先谢过大家啦。

成人向游戏

掌机游戏里有米有成人向的？日本人那么“邪恶”想必应该有吧（这个问题还是不要和其他读者小朋友讨论了），如果有的话告诉我一下下好么？（天真的眼神，纯粹为了学术……）

辽宁 张龙

胧月： 18禁游戏是吧？有的，“《GTA》系列”。



小婴儿救了我的NDS

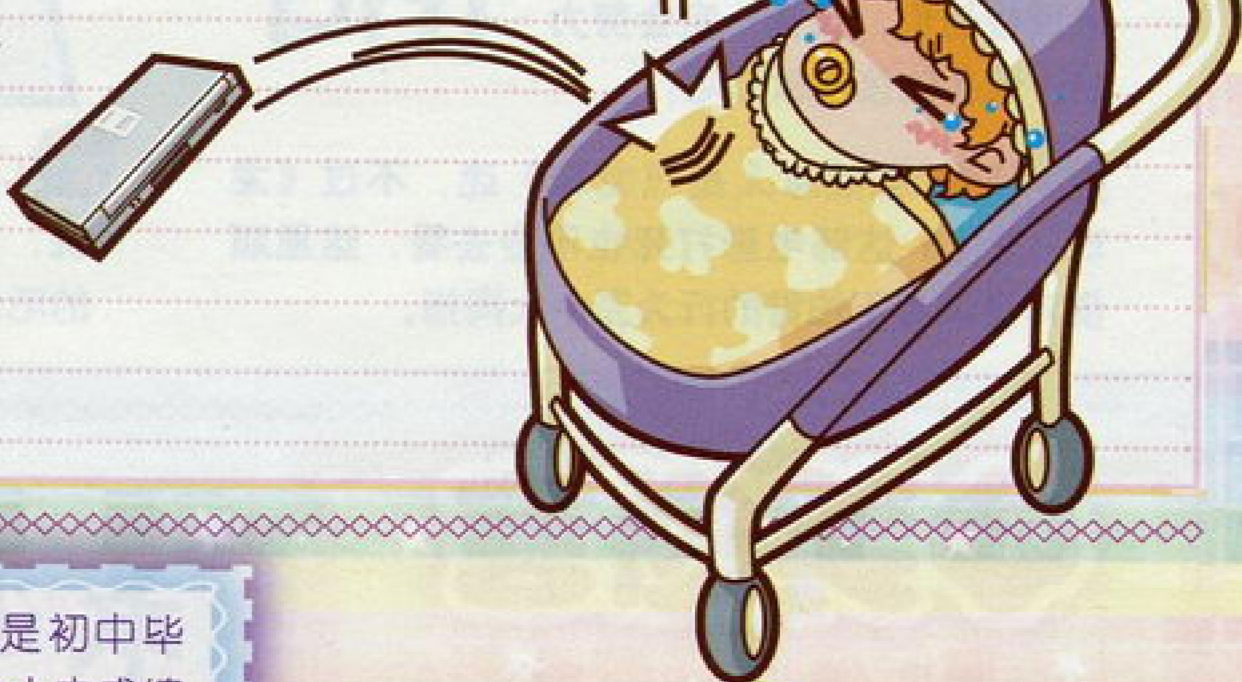
某一天去表弟家玩，我的NDS被表弟放在了阳台。正准备去拿时，谁知中途跑出一只猫把NDS给撞下了楼。我的妈呀！那可是3楼呀！我当时想："这下完了！"可跑下楼一看，NDS竟然掉在了别人的婴儿车里，还刚好砸在婴儿软软的肚子上，我现在还记得自己当时的心跳声和婴儿的哭声。呼，没摔坏真是谢天谢地。

浙江 胡晓华

**洋葱：**这小婴儿真可怜，好好的天上砸下个NDS，肯定挺疼的。

**乌冬：**幸好砸中的是肚子不是头……

**马修：**不知道该说什么好了，该谢天谢地的不是你的NDS没摔坏，而是没把婴儿砸坏，不然多少NDS也不够你赔的……



我的弟弟是小学毕业，我是初中毕业，我的表姐是高中毕业。三个人中成绩最差的应该是我吧。只剩九十多天，我不可能立刻把成绩提高，我能做的是更加努力地学习，希望《掌机王》众小编和众读者可以为我和所有的毕业生加油。我也祝福《掌机王》与《口袋玩家》越办越好，祝福全国的毕业生可以作最后的冲刺，交上一份满意的答卷。

广州 黄浩伦

**雷伊：**黄读者加油，全国的毕业生们一起加油！等考完了试别忘了继续支持《掌机王SP》哦。

**马修：**过去的都过去了，剩下的时间抓紧，加油！

送个书柜吧

一天如果有48小时就好了，我的《掌机王SP》每辑都有买，但因为没太多空余时间而只看到57辑，不过书架已经接近饱和了。《掌机王SP》样样好，下辑随书附送一个大书柜吧，ORZ……

杭州 朱建贤

**伊娃：**大书柜不现实，送个小书签倒可以。

**乌冬：**书柜书签……差别也太大了。

我的代号是XX

为什么要有美图秀啊！"XX"现在成了我的代号啊！

深圳 猴子

**胧月：**有道是"窈窕淑女，君子好逑"，"脚正不怕鞋歪"，"宁可诚实千回，不可傲娇一次"（被拖走）……

**洋葱：**这位读者想必说的是露出度的问题，我会朝着不为大家造成困扰的方向努力。不过这位读者才13岁，也有可能是困扰女性角色太多也说不定。

**胧月：**大家不要让某女的阴谋得逞，对于男性读者来说，栏目里美男太多更容易被人说成那啥"XX"。

为什么软饼干要走啊？你走了“FAQ电台”栏目怎么办？LIKY为什么不回家养宝宝去啊（没有任何其他意思）。还有就是真人版的《龙珠》电影《龙珠 进化》看得我都想吐，虽然故事内容挺搞笑的，但将原作的内容篡改成这样难怪鸟山明大师都会感到惊讶，看来周星驰做监制的片子不会有什么看头！

上海 夏一皓

羽纹：饼干和宇轩走了，现在“FAQ电台”由我和乌冬来顶替他们，我俩一定会努力的，请各位读者放心吧！

乌冬：虽然本人是《龙珠》迷，不过《龙珠 进化》这部电影打死也不会去看，这里顺便对夏读者不怕雷的行为竖个大拇指。

LIKY：养宝宝要有经济来源嘛。话说，这《龙珠》你不会是去电影院看的吧？

电影ing

中奖感言

昨天刚买《掌机王SP》105辑，今天略看发现自己的名字出现在中奖名单上。虽然中奖值得高兴，但我只求上一回交流空间啊！不过最近正好想换烧录卡，这来得也还好，我真是太感谢你们了，在此请受小弟一拜！

江门 辣椒

伊娃：不求中奖，只求上交流空间，辣椒读者的精神可佳啊！不过这样很容易成为众读者羡慕（或是怨念）的对象哦。

盲先知：说到中奖，想到以前有次买东西遇到商家促销活动，在产品里附有中奖率100%的彩票，也就是但凡买东西必中奖，结果我买了东西打开之后竟然没有彩票！工作人员说是可能失误忘记放进去了……

最近比较烦

最近比较烦，因为老倒霉，丢钱、丢包，坐车都能坐丢了！前一段时间还又是中奖，又是年级第一的，难道是运气使完了？还有，我终于买《口袋妖怪 白金》，这是我的第一张正版游戏！

北京 赵晨曦

伊娃：有得必有失，这些也都是人们生活中很正常的，丢钱、丢包只能说明自己不够小心哦！不过坐车坐丢了，我就愣是想不明白……

马修：就是坐错了车、不知道到了哪里了呗，是吧？

乌冬：《白金》正版，不错，非常值得收藏的好游戏。

钻木取火？

两次了！把我名字中的“炳”写成了“柄”！上天啊，大地啊，小编们啊！你们真的以为木会自然成火吗？绝望了……还有，中国PSP玩家大大多于NDS玩家，可《SP》中的内容却正相反！

陈炳志

雷伊：对于写错了你的名字小编们感到非常抱歉，在这里小编们向你说声“对不起”。（众小编：经常加班，眼花了。）至于你提到的《掌机王SP》中PSP内容过少的问题，这可能是因为档期中正好PSP游戏发售得较少所致，如果有PSP游戏的新情报或者PSP大作发售，我们肯定是不会疏于报道的。

小弟现有一小P（2000型）和一小N，眼看PSP-3000未破解，便想趁现在价格尚便宜时购进一台，但近日听闻Sony有意再出一个版本改动较大的PSP系列（PSP4000或者PSP2），加之怕3000最终无法破解，所以很犹豫不知是否该现在买进3000。在此请教各位亲爱的小编，想借你们专业眼光帮小弟分析一下现在的市场情况，到底该不该买呢？

535415641

马修：3000的破解至今没有任何消息，而且本身又有饱和度过高、条纹等问题，你既然有2000，我个人建议你先观望一下，不要着急出手。

自从不住校之后，地铁就成了我最常乘坐的交通工具，北京的地铁里可谓是百态众生。由于每次都会坐很长一段路程，就常能看到地铁上很多拿着MP4或者手机、报纸打发路上的时间，当然最自在的还是拿着PSP在玩的人，北京的这些地铁PSP一族，年龄从几岁到几十岁的不等，身为任饭的我，每看到一个都不禁要感叹一下为什么我们国家在这方面就不能跟国际接轨呢？随之而来的就是对购买NDS的决心又增加了一分。

北京 刘婕

马修：不是不跟国际接轨，是因为咱们有自己的特色，呵呵。其实也不必管别人看什么玩什么，最主要的是自己在地铁上有个愉快的消磨时间的方式，祝你的NDS早日入手！

我中奖了，是纪念奖，中时很激动，过后很悲痛，为何以我天天扶老人过马路、帮迷路的小孩找妈妈的RP会中纪念奖？天理何在？公道何在？是哪个小编跟我过不去？（以下省略）

江苏 陈楠

羽纹：此时一切尽在不言中。

马修：小编不参与抽奖的。再说了，想想那些一直没能中奖的吧……

泪……

我刚买了小P，心想终于能在读者调查表上告诉大家我进入了次世代，但在买了小P的下午，我的小P被别人偷了！我卖掉了所有掌机加半年的早饭钱才买回来小P。我的家并不是很富裕，爸妈很心疼钱，狠狠骂了我，我躲在床底下抱着小P的盒子哭泣，我很难过。我已经不可能有第二台了，因为爸妈赌气如果再买一部就赶我出去，我难过，心里一阵酸，所以有个不情之请：希望小编能送我一台小P。我知道这基本没可能，不过无论送我小P，我依然会支持《掌机王》，我会是最忠诚的读者！

湛江 米奇

马修：这封信看得我也挺心酸的，不过小编也确实无法再赠送你一台。“自由谈”和“玩家点评”都是面向广大玩家征稿，你可以试试。

洋葱：小偷真可恨……

愿望

我的愿望有点多，确实多点：1.能上“掌门人”；2.能中奖；3.能得到小编回信；4.去一次编辑部；5.能得到小编签名照片；6.得到PSP和NDS的后续机种；7.任天堂和索尼合并；8.《掌机王SP》改成一月四本；9.书价最好再降一点……（以下省略N条。）好吧，我承认我有点贪……

北京 西西

马修：一样一样来，先成全你第一个。

伊娃：是贪了点，连任天堂和索尼合并都出来了。

乌冬：PSP和NDS的后续机种会是什么样的呢？





第一轮“e族之星-封面萌娘”投票活动开始啦！

——5月A（Vol.26）封面，你最希望看到哪位MM的身影呢？

感谢大家对“e族之星-封面萌娘”大募集活动的支持，目前五位候选MM已经集齐，因此我们的投票活动决定提前开始，部分没有及时跟我们联系上的MM以及此后参与报名的MM将安排到下一轮的候选中，而在第一期未被选中的MM也可向我们申请加入第二轮的投票。

5月A（Vol.26）封面现在由你来决定！做好准备了吗？赶快参与到我们的火热投票中来吧！

支持自己喜欢的候选者，获得票数最先超过1000票的MM将成为我们第一期“e族之星-封面萌娘”的冠军，我们将安排专业摄影师拍摄一组全新封面照，登上《PSP·e族》5月A（Vol.26）封面！

投票帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-780752.aspx，
另外，MM报名活动持续进行中，地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-773061.aspx

羽纹看球











本人于2005年购入了本人的第一台掌机PSP-1000，转眼已过去了3年多了，本人也已购入了3台PSP了（前两台坏了）。

南通 朱鑫嘉

这……你的PSP怎么玩的，三年玩坏了两台。

新来的伊娃不知是萝莉还是御姐啊？

上海 潘琮辉

能来编辑部的，肯定都过了萝莉的年龄啦，不过也不算御姐。

奸商泛滥，PSP-1000居然卖1600，PSP-2000卖2100！

eyes on me

缺乏规范的市场秩序便是这个结果，各位想买PSP的等等再出手吧。

我年初才入手《MHP2G》，为什么有《怪物猎人3》的消息了？期待新作的同时，希望《3rd》不会让我花冤枉钱。

无锡 完美使者

《怪物猎人3》是Wii上的，PSP上的新作也不过是制作人接受采访时提了一下而已，具体的发售日期及细节都还没影呢。

饼干哥，一路走好，有机会随时到《掌机王SP》上客串一下。

贵阳 王士吉

放心，有机会一定把饼干抓回来跟大家聊上几句。

太羡慕你们了，天天都能玩，玩了还能吃，吃了还能睡，梦幻般的生活啊。

武汉 收银员

熬夜甚至通宵的时候也不少的……

伊娃，好好干，让《掌机王》更精彩！

浙江 小F

谢谢大家的鼓励！

PMP电影如何输出普通电视看？

上海 王伟荣

输出电视上看，还真的只能通过PSP-2000的视频输出线了。

小编们是怎么当上小编的，是不是每款游戏小编们都玩通了呢（羡慕）？

福建 小基拉

按照现在游戏推出的效率，每款都玩通绝对会死人的……

我班的前化学老师莹莹没收一台NDSL，被同室的历史老师知道后，借去……

绍兴 小蔡

机器被没收又被转借很常见，只是你对你老师的称呼竟然如此亲切……

马修你太奢侈了！不就NDSL不见了几天么？我这都被老师没收一个多月了……

广东 紫番薯

我如果不买NDSi，我那中国龙iDSL估计也不会出现，绝对是命中注定的破财啊。（T T）

下辑预告

《掌机王SP》109辑 4月下旬上市

攻略&特快





蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身



战国BASARA 群雄之战



电击学园RPG 维纳斯十字架



小编博客





说生日

Happy Birthday

时光飞驰如梭，转眼间来到编辑部已经两年了，自己也将迎来在编辑部里的第二个生日。依稀记得去年生日的时候老妈发来一条短信："小伙子，由于我和你爸的疏忽而忘记了你的生日，十分愧疚，那天快乐么？"看完短信的我心中很是平静，毕竟就连自己本人都很久没有在意这个特殊的日子了。

小的时候很喜欢过生日，原因有二，一来父母会买上一个大奶油蛋糕并插上几根蜡烛来为我进行祝贺；二来生日当天会有"特赦权"同小伙伴们到街上的街机厅打游戏，这是我一年里少有的几天在街机厅里玩耍而不用担心被父母揪住的日子。那时候非常期待生日这天的到来，不管是自己的也好还是小伙伴的也好，总之能"吃得开心、玩得放心"就很满足了。

从二十岁以后我就不太喜欢过生日了，因为觉得实在没什么可庆祝的，而且二十岁这个年龄很奇怪，说大不大说小不小，最要命的就是经不起比较。记得老妈当时总是感慨："你爸爸这么大时已经开始工作了、你舅舅这么大时已经下乡当知青独立生活了，你现在也这么大了，还是个啥都不会的懒虫"等等，这让我觉得时光流逝得太快，希望它能慢下来，有时甚至恨不得自己的年龄减去一两岁，那该多好。

从这以后的生日我都不轻易告诉别人，想自己一个人过，一个人吃碗面并静静地回想下过去、憧憬下未来，这就是件很惬意的事情了。不过不行，这个时候大学的朋友圈子基本已经建立起来了，他们不允许我这样"悠哉"，而我也不能太不够意思，总要变着法子"腐败"一下才能体现出我们之间伟大的友谊和深厚的感情。所以说生日多半是为别人过的、为别人蹭我顿饭找了个名正言顺的借口。当然，我绝不是舍不得那顿把饭钱，只是不愿意太闹。在大学圈子里，这个规矩也一直延续到大家毕业，不管谁生日，只要凑得来的，一个不落地拉过来"腐败"一下。蛋糕一个、山城啤酒若干瓶，大家开开心心地坐拢在一起谈笑风生，把当事人放到了就算心意到了。



毕业后大家各奔前程，来到编辑部工作的我体会到了小编这个职业的辛苦之处，自己和周围的同事时不时被繁重的工作任务压得喘不过气来，大家都为了按时交差而忙里忙外、通宵达旦。我在想，现在恐怕连生日这样"不可推卸"的借口都不一定能将大家聚集到一起，正所谓人生无常啊！

说到生日的意义，我的切身感受只有两个。一个是纪念，不过不仅仅是纪念我们呱呱坠地、来到人世，更应该纪念的是在多年前的今天，我们的母亲因为这个时刻而痛苦过。第二个嘛则是提醒，我每次吹灭蜡烛后都似乎听到有个声音在调侃："哈哈，你又老了一岁！"

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

中奖名单

《掌机王SP》第106辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖

NDS烧录卡 6名

太原市	蔡润炜
海口市	柯盛辉
莆田市	林庆耀
长春市	王小光
北京市	杨威
汕头市	朱淑芬

二等奖

NDS烧录卡 电池、耳麦、电源 5名

郑州市	薄晔知
广州市	金秋池
上海市	凌翔
丹阳市	陶旷源
南京市	张华威
柳州市	周唯唯

三等奖

北通 掌机周边 6名

北京市	陈建宏
梅州市	黄汛
玉溪市	唐健杰
重庆市	应思源
合肥市	俞承明
赤峰市	祝明达

《掌机王SP》第106辑DVD问答—中奖名单

U2DS烧录卡 3名

Vol.106 有奖问答答案：B

有奖问答中奖名单

深圳市	李旭
太原市	张辉
太原市	朱可夫

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市。读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

坛友互动专栏

levelup.cn

栏目主持 伊娃

西班牙人有两个很特别的饮食习惯：1.晚饭好夜食，通常都是10～12PM；2.不大喜欢坐室内，倘若门外有位，一定坐室外。伊娃本人是个非常爱吃的人，但幸好是吃不胖的类型，哈哈。一起来过个眼瘾吧！

甜甜私房菜 西班牙美食

楼主：卡雷博

http://bbs.levelup.cn/showtopic-777910-1.aspx



炸八爪鱼仔



海鲜杂盆



海鲜大烩饭



烧墨鱼



海鲜意粉



八爪鱼

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72） 掌机玩家自己的论坛。

热点大家说



107辑热点回馈之

《GTA 唐人街战争》

《GTA》新作《唐人街战争》受到北美各媒体的广泛好评，著名游戏网站Gamespot、IGN都给出了9.5分的高评价。如今想必大家也都已玩到了，本辑，各位一起来聊聊这款推出在NDS上的《GTA》及其相关的种种。

这款游戏的细节表现很到位，嗯，虽然这游戏是俯视角但带来的好处就是视野广阔……一些利用触控屏的操作也很有意思，比如偷车、安炸弹组装狙击枪等都带给玩家有身临其境的感觉。另外中国风的曲子也很有亲切感的说。

FM01

这次掌机上的《GTA》做得很有掌机味道。

cqsimons

转到了NDS平台，但火爆依旧，任务的难度依然让人抓狂，素质完全对得起游戏的招牌，多数玩家对其肯定。

澄星

惊喜，除了惊喜就是感动！

王跃淇

真正为掌机打造的掌机版《GTA》！

FullMoon555

《GTA 唐人街》素质应该是第三方做得最好的了。下面只说几个缺点：1.视角问题。2.警察在游戏中街道上过于密集。3.自动瞄准的设定觉得不是最好的方案，为什么不用触摸屏来帮忙？

GTAIV

这是我惟一入手的Z版NDS游戏！和i一起买的！我只想说：值了！目前进度12%左右，毒品买卖交易系统让我欲罢不能！

kim_sung

画面算NDS中的上乘。主线支线任务多到爆，厚道诚意十足，要说不满的话就是人设不喜欢。

XFZFREEDOM

喜欢这一作《GTA》，买了NDS上惟一的一张正版。这一作针对NDS机能可以说做得非常好，触摸、麦克风都利用得不错，小游戏也不是简单的脑残的随便点一点，总结起来就是R星非常用心地做了这款游戏。

ft1959541

不满之处：行人跑得也忒快了，想扁人都扁不死。

rock 破岚

这代的5星通缉貌似很弱，感觉从3星到5星根本没什么本质的区别，一把最好的喷子找个好地方基本就能顶住5星通缉。

真古月言

很好地表现和发挥出了NDS的特色。

天之外道

很不错，素质意外的好。鸟瞰视觉让人感觉场景很宏大，尤其是经过高架桥或广告牌下面的时候更有感觉。只是开车的时候看到前面的路，感觉视野过短了。

aWiiChannel 男优

游戏的细节表现很到位，虽然是俯视角但带来的好处就是视野广阔。在开车做任务时还能通过下屏模拟GPRS来指引玩家到达目的地，可谓方便直观的设计。

sunchengyy

PC的玩不起……NDS的也不错。

马修管我叫赵大凤

如果说PSP上的《GTA》是正宗《GTA》，那么NDS上的就是真·掌机版《GTA》了，游戏的系统简直同比《GTA4》！

show4646

麻雀虽小五脏俱全。

dyching

这次的《GTA》实在太多好玩之处了，火拼场面做得很好。

sky 星

超喜欢LINGSHAN，居然后面不出场了……

猫伊

本辑热点话题

108辑热点话题之愚人节，你被“骗”了吗？



“愚人节”虽然不是法定节日，但大家普遍对这天的假消息报着玩笑的心态一笑置之，而各种出于玩乐目的的假消息也在这一天层出不穷。如今愚人节已经过去好几天，很多消息是真是假也有了答案，本辑我们就来聊聊：愚人节，你被“骗”了吗？

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年4月7日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关



FAQ电台

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。宇轩和软饼干走后就由乌冬和羽纹来接替他们主持这个栏目了，希望各位读者继续支持。如果各位有什么游戏方面的疑问都欢迎通过调查表和邮件的方式告诉我们。好啦，下面就让我们来看本次的问题吧，OK，FAQ，Let's Begin！

米格：Hello，欢迎大家收听今天的FAQ电台。首先我们要解答的是一则来自**hjwy1988**的来信，他向我们询问，如果只用于玩游戏的话，NDSi目前哪款烧录卡好一些。其实目前NDSi烧录卡可选的品牌并不多，除了已经出的AK2i、DSTTi和EZ5i这些第一批宣布支持NDSi的烧录卡外，最近新上市的Hyper-R4i也是不错的选择，它支持双内核系统，目前游戏兼容性也很出色，想要购买的玩家不妨考虑一下。

米格：最近一些5.05固件才能运行的PSP游戏普遍出现了在5.00 M33等版本自制固件运行不能的现象。之前《偶像大师SP》在黑客对ISO进行修改后终于能够通过自制固件运行，可最新的《高达》至笔者完稿之日仍旧没有破解的消息放出。许多热心的玩友都在关注这款游戏何时才能在自己的PSP上玩到。目前已经有黑客在着手5.05固件源文件的提取，提取后将会着手新版本自制固件的研发，这是解决这些新游戏的一个泛用途径。另外也有高手在研究这款游戏的ISO文件，希望像《偶像大师SP》一样，能够通过写入补丁的形式让其在低版本固件上运行，届时玩家就可以通过自制固件来玩这款游戏的ISO啦！

米格：我们的玩友买了北通动力堡垒，想问问能不能用它给手机充电。其实北通动力堡垒采用5V、0.7A输出，而一般移动数码设备往往都采用的是3V～4V电压的电池，充电电压在4V～6V之间，所以动力堡垒是可以用来给大部分移动数码设备充电的，其中包括大部分手机，尤其是能够通过USB连线在电脑上进行充电的设备，动力堡垒同样也能够为其充电，你需要的只是一根连线而已。当然，我们在这里还是建议大家在充电前将充电堡垒的输出规格与手机等设备所配充电器进行一下比较，看看两者输出电压、电流是否相近，或者与电池上印刷的使用电压、充电电压进行一下比较，确保充电电压不会过大导致电池爆炸。

> FAQ电台
>
> 正在玩《Sunday VS Magazine 集结！巅峰大决战》的读者朋友们注意了，目前我们游戏城寨（levelup.cn）准备举办该游戏的联机比赛，具体事宜请参考本辑游戏特快专递结尾部分的内容，米格期待你的积极参与哦！

乌冬：来自惠州的**李灿**读者遇到点小麻烦："《无双大蛇 魔王再临》中"贱岳之战"的贵重品"孔雀石"如何取得？"其实游戏中已经有了一定的提示，不过没有完全点明，所谓的"敌兵器"指的是虎战车，而"名族"是袁谭和袁熙。首先往上前进破坏中央据点的5台虎战车并压制据点，之后会发生荀攸前去说得袁谭的剧情，保护荀攸说得袁谭后，过一会袁绍

就会派出姜维，及时前去上方把姜维截下并干掉，接着我方就会派出假姜维前去说得袁熙，剧情过后就有“贵重品”出现的提示了。

乌冬:来自湖南**刘军**的问题：“小弟刚开始玩《魔界战记2 携带版》。据说这次加入了全新的阿库塔雷篇，是穿插在本篇中的吗？还是说要等通关后才会出现？”要进入阿库塔雷篇有两种方法，第一种是正常将游戏通关一次，听完结尾歌后会出现选项“アクターレ编で”和“アデル编で”，此时选择前者就可以了；另外一种方法不需要通关，在标题画面依次输入△□×△□×○，听到音效后开始游戏便可。

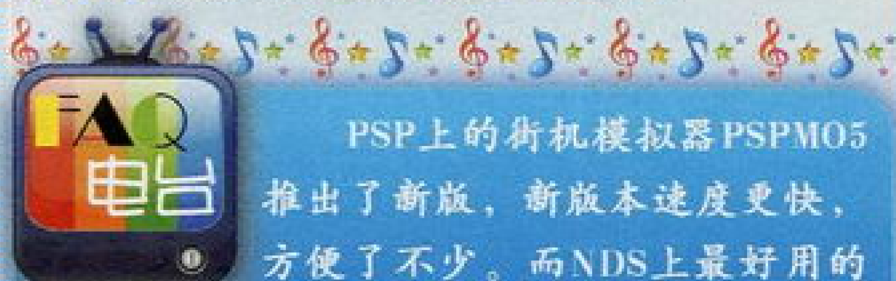


乌冬:江苏读者**李权**的提问：“《雷顿教授与不可思议之镇》中的101、105、120号谜题在哪？找了好久都找不到……”101号谜题在市场，需要调查左边货摊顶部附近的墙壁。105号谜题在塔への路地。120在マンホール下，需要调查最上方的井。

羽纹:合肥的读者**卡拉**来邮件问道：“NDS上刚出来的动作游戏《怪物大战外星人》里，苏珊必须要跳到一个很高很远的平台上，可是无论我使用按键跳跃还是使用触控笔滑动跳跃，就是跳不过去，难道是我走错路了吗？”路径应该是不会错的，除了卡拉同学说的那两种跳跃方法，还有另外一种呢，就是迅速依次按下“A键+方向键+B键”。这样，主角在高速



滑行的情况下就能跳得更高更远了。



PSP上的街机模拟器PSPMO5推出了新版，新版本速度更快，方便了不少。而NDS上最好用的多媒体软件MoonShell也推出了多个新版本，加入了众多实用功能。想了解软件的具体消息，请参看本辑的“玩转PSP”、“玩转NDS”栏目！

羽纹:下面来看常州读者**RIN**的疑问：“NDS上新出的《神宫寺三郎》玩到第二章的递交赎金阶段，递交前要先在公园里自由探索。右边的草丛里系统不断提示有人躲在那里，但我无论如何都发现不了，请问是怎么回事？”这里有几个探索关键点：时钟、两张并排的椅子、椅子上的工薪族、秋千、秋千前的沙地、单张长椅上的老人以及公寓入口前的左右两处草丛。探索这些可让时钟从10点慢慢走向10点50分，等触发媒体剧情后即可完成。

羽纹:柳州的**谢清霖**读者在来信中问到：“《真·三国无双 联合突袭》里“玄武の斗气”怎么获得？还有我用赵云该用什么打法可以打败死虎和死龙？”这个问题羽纹询问了下盲先知，他推荐去打第6章的任务“幻惑の地”，这里的敌武将有一定几率掉落“玄武の斗气”，而且打起来难度不是很高。另外，将学问所升级到最高也会获得一个作为奖励。打死虎和死龙等神兽用哪位武将其实都差不多，主要是要观察好对方的运动规律和攻击手段，并且配上合适的武幻，如鬼神铠、痛转换、不死魂等，加上药品的支持就能击败它们。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，顺便也祝各位游戏愉快！

小编寄语

伊娃



★最近深圳一直阴天、小雨，但没有梅雨季节的潮湿感，空气也异常新鲜。非常喜欢这样的天气，闭着眼都能感觉得到的舒适。

◆每晚不论多晚，睡前看一部片子已成习惯。很喜欢《没有玫瑰花的花店》的片名，也是因为片名所以才看的这部日剧。"我的梦想是房子里全都摆满花，每天都有不同的花，因为花能让人高兴，牡丹花，百合花，向日葵……最不能忘记的是玫瑰花。"众所周知玫瑰花代表着爱情，但却还有着一个不为人所知的花语呢——坚决不透剧，想知道就自己去看吧！

胧月

★几部一月日剧终于都完结了，只待将《相棒第六季》补完便可全身心投入到《真3编年史》的攻略中去。前作我前后删了8次档才终于咬牙打穿，这回怎么着也能坚持下去吧。

★"他乡遇故知"是四大喜事之一，真遇上了果然无话不谈，从小时候挨打到幼年梦想诸如"我想变成一只鲨鱼，可以天天吃三文鱼，但一想没有酱油芥末终归不好"等挫事。很想念家里自制的腌青菜梗，可惜腌那东西必须赶在霜降之前，这么一算的话有5年没吃到过了。

紫枫

◆圈子

于最近混迹的一个舞台演绎设计类型的朋友圈子里结识了几位颇"阴损"的朋友，整日自诩为"艺人"或"艺术工作者"的这几个家伙最大的爱好除了唱歌喝酒泡吧之外竟然还有古筝、占卜、绣花等等希奇古怪的玩意儿，感叹之余也颇为自省——平时多一点个人的兴趣爱好果然是件很不错的事情，当然，只要不是太古怪就好。

◆杂

"处理事情的时候过于理智的下场通常都不是太好的"——这句以前怎么都没想明白的话，最近在一个极尴尬的状态下被印证，十分郁闷地与一个莫名其妙的"朋友"做了莫名其妙的事情，实在有点欲哭无泪的感觉。还是糊涂点好、还是不明白的好、还是愚蠢一点的好……

嘟嘟



◆近日逛朋友的空间，偶然看到一则"四川话八级考试题"，虽然话题早已不算新鲜，出于好奇还是认真浏览了一遍，竟然发现有一半的方言自己都看不懂，实在有些失格。不过话说这用书面文字写出来的方言看着真是搞笑又陌生，一段同音听力问答题看得我满头问号。

◆愚钝如我，到现在才开始萌瓦伊。期待我那网购的小瓦伊赶快到来。

米格

◆一天被朋友拉去做相亲活动的托儿，才发现相亲真不是件容易事儿，表现太殷勤了女生觉得你贱，表现太高傲了女生又嫌没有共同话题，反正说来说去就是找不完的不满意……现在的女生要求咋就这么高呢？

★前阵子在朋友家里看了几部高清片，发现有些东西其实模模糊糊反倒更好看，不然到处的雀斑、青春痘，反倒破坏了惟美的画面，让人甚为不爽。

■《抵抗》真是款素质不凡的佳作，可惜饼干和宇轩都"告老还乡"，不然还能跟他们联机热闹一下，想到这里，不免心中泛泛酸，缅怀一下两位友人，祝他们工作顺利，事事如意。



LIKY

◆驾校桩考顺利通过，一切朝着好的方向发展，虽说属于“应试教育”，但现实如此，我们无法改变的就要自己去适应。考试的过程中深刻体会到“细节决定成败”的至理名言，教练在考前给我们强调的很多小东西是决定成败的关键，很多没有通过的考生就是栽在小细节上了。另外，在考场上也见识了一些黑幕和“游戏规则”，还好自己没有中陷阱，凭借实力过了，相信自己是最重要的。

◆上次的话费事件有了结果，移动把多扣的话费返还给了我，虽说只有十多元钱，但第一次有了胜利维权的成就感，以后遇到这种事情一定要跟他们较真才行。



雷伊

■上一辑光顾着怀念离去的两位文编，疏忽了另外一件重要的事情，相信细心的读者也已经发现了——美编咕噜在休完产假之后又重新回归大部队了，并且给大家带来了一个无比可爱的小宝宝。让我们一起对咕噜同志说一声：欢迎回来。

■新的《PSP专辑》马上就要和大家见面了，PSP玩家一定要多多支持哦。

■在《生化5》拿到白金奖杯之后，又看了游戏中附带的制作集锦，那些动作捕捉演员的确非常专业，也正是由于他们的敬业，游戏中的角色才表现得那么活灵活现。



马修

◆和洋葱一起在levelup论坛和读者朋友们交流了两个小时，感觉非常好，这里也谢谢大家的捧场和支持！

◆《我的团长我的团》的43集全部看完了，看的是DVD，之后发现东方卫视版里面莫名其妙地删了不少东西——为啥要删呀？

◆《德川家康》最后一本即将看完，接下来，就是《我的团长我的团》的电子小说。

◆一直非常喜欢交响乐，最近听了一些有倾向的交响乐则是大为震动，因为那些有倾向的曲子，指挥以及每个演奏家都会倾注更多的感情。

◆近期感悟：每个爷都是从当孙子开始的。



盲先知

○说起AC/DC这个名字也算是摇滚乐迷们非常熟悉的了，这支来自澳大利亚的老乐队在乐坛已经活跃了30多年，其音乐风格也影响了不少人，听到类似风格时很多人都会说“这歌听起来真AC/DC”。这几天刚刚搞到了他们在去年10月份的新专辑《Black Ice》，听了之后发现那感觉还在，推荐一下《Big Jack》这首歌，真的很AC/DC。不过在网上看看评论，有不少铁杆粉丝觉得新专辑无法超越《High Voltage》专辑和《Highway To Hell》专辑的那个时代，但是个人以为，只要能作出好听的音乐，就是好样的！



乌冬

★《高达00》第二季实在太“神”了，话说人家“鸡神”最多也只是削削人棍而已，你一个GN粒子竟然带有读取别人思想、增强我方士气、感化敌人和疗伤等多重效果，搞了半天原来是个超级系机器人动画。

★公司的打印机非常诡异，白天想打东西的时候就打不出，但一到了深夜白天打的东西就在那狂出，搞得就像恐怖电影里的情节一样，自己熬夜写稿的时候经常被这种莫名其妙的情况吓到……



羽纹

★从来没有听说过租房到期退房时房东会收什么折旧费，（难道太火星了？）至少我家自己外租的房子没有收过。据说现在我们住的宿舍租期已经有4年，也就是说房东赚了十几二十万了吧。就这样那房东在退房时还挑剌，什么地板砖裂了一点啊、门的把手坏了啊、板凳不能坐了呀等等，全都是屁大点事，你房东大人就不能爽快点？

★很喜欢《龙珠》这部漫画，不过就此题材改编的游戏却没有玩过几个，在接触过的《龙珠》游戏里最沉迷的还是FC上那几个卡片类型的作品。近来被即将在NDS上推出的《龙珠改 赛亚人来袭》勾起了兴趣，4月29日快点到来吧！



洋葱

★看了一下《战国BASARA》TV动画版的人设，被大妈脸阿市雷个半死，其他人勉强可以接受。

★将近半年未踏进街机厅一步，最近终于找到机会去玩了一上午的《GGXX》，结果第二天竟然发现手有点酸……

★在朋友的介绍下，去了一趟离家只有10分钟路程的街机厅，结果发现那儿不仅有《铁拳6》、《街霸4》，还有两台《苍翼默示录》，太幸福了……



想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！



♂ 江舟鹏



性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《口袋妖怪》
地址：上海市虹口区江湾镇仁德路仁德坊5号503室
邮编：200434　QQ：850890394
Email：minos316@tom.com 电话：13524121838
想说的话：我第一次用电子邮件发哦，以前都是平信。

♀ 丁琳皓　昵称：丁小皓

性别：女　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《尤哥朵拉同盟》、《最终幻想Ⅶ》
地址：江西省南昌市东湖区北京东路59号123#信箱
邮编：330029　QQ：496882553
Email：D200299@126.com
想说的话：高三了，考大学了，虽然这样，但我也会抽时间玩哦。

♂ 罗湖川　昵称：YO

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》
地址：江西省南昌市青山湖区南昌大学北区学术交流中心刘梅花转罗湖川
邮编：330047　QQ：459757645
Email：ypue9876@sina.com 电话：13970858159
想说的话：想我所想，玩我所玩。

♂ 陈雁照　昵称：辣椒

性别：男　年龄：17
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：广东省江门市新会区睦洲镇新兴西一街南20号402
邮编：529143　QQ：910270258
电话：15815775456
想说的话：志同道合的朋友，找我吧，加我吧。

♂ 冯文新　昵称：fwx

性别：男　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《DJMax》、《太鼓之达人》
地址：甘肃省兰州市城关区铁路局八栋楼红山根西村180号103室
邮编：730000　QQ：362708794
Email：fwx93@126.com　电话：15009425257
想说的话：希望中考考好买掌机。

♂ 徐豪　昵称：Sakula

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、NDSL、GB、GBP、GBL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《DJMax》、《怪物猎人》
地址：江苏省苏州市彩虹新村10幢东604
邮编：215004　QQ：454602637
Email：harryjpotter@qq.com
想说的话：在苏州找个人联机好难啊。欢迎找我联各种游戏。

♂ 赵晨曦

性别：男　年龄：16
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《口袋妖怪》
地址：北京市宣武区菜园街10号院2-6-502
邮编：100053　QQ：751767878
Email：751767878@qq.com 电话：13681424440
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，玩家们有更多游戏玩。

♂ 董岳　　昵称：岳儿

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《应援团》、《怪物猎人》
地址：天津市河西区梅江福水园 12-1-101
邮编：300221　　QQ：8864275
想说的话：掌机世界，永远的《掌机王 SP》。

♂ 郑鑫洋　　昵称：喜洋洋

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GB、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《雷电十一人》
地址：北京市海淀区西北旺镇后厂东街 7 号
邮编：100094
电话：62894230
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

♂ 王晓斐

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：浙江省海宁市南苑中学高三（8）
邮编：314400　　QQ：312707631
Email：312707631@qq.com 电话：13720018778
想说的话：人生啊人生，鹿茸啊鹿茸。

♂ 陈江东　　昵称：祭忍

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：江苏省南京市江宁区文靖西路 76 号
邮编：211100　　QQ：404088689
Email：404088689@qq.com
想说的话：高中生的掌机生活只能用"躲"来形容，烦躁！

♂ 蒋幸之　　昵称：呵鬼

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《DJMax》
地址：上海市徐汇区肇家浜路 417 弄 10 号 401 室
邮编：200032　　QQ：656371792
电话：64220809
想说的话：PSP，Love You！

♂ 郭景华

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人》
地址：福建省三明市梅列区沪明新村 15 幢 201 室
邮编：365000　　QQ：768527611
Email：768527611@qq.com
想说的话：喜欢《恶魔城》的玩家可以来加我。

♂ 吴家宝　　昵称：MAX

性别：男　　年龄：26
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《无双》、《机战》
地址：广东省广州市越秀区先烈中太和岗路 22 号 4 幢 401
邮编：510070
电话：13699732089
想说的话：来联机吧！

♂ 洪展豪　　昵称：猴子

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广东省深圳市福田区石厦北一街阳光四季 15 号楼 3 号房
邮编：518048　　QQ：449049231
Email：449049231@qq.com 电话：82812348
想说的话：《掌机王 SP》太好看了。

♂ 李泽熙　　昵称：西西

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《马里奥赛车》
地址：北京市海淀区阜成路六号海军总医院 11 号楼 1 门 803 室
邮编：100048　　QQ：1012295565
电话：66958805
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

♂ 杨翊

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《心灵传说》、《机战》
地址：广西省南宁市清秀区星湖路 39 号大板二区 11 栋 3 单元
邮编：530022　　QQ：1041809722
Email：footballeryy@yahoo.com 电话：0771-5872172
想说的话：在享受游戏的同时，不要忘记你的眼睛受到的影响。

♂ 韩吉　　昵称：游戏虫

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：北京市海淀区知春里 15 号楼 410 室
邮编：100086
电话：15103639188
想说的话：做人要低调！

天下聚会



4月～5月天下聚会预热第一弹

ACE飞行员：进入4月，我们迎来了各地天下聚会的一个高峰，最近我收到了很多玩家的短信和电子邮件，大家都希望能够在自己的城市举办天下聚会。各位希望参加和举办天下聚会的朋友请联系我吧。

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

五一天下聚会·重庆动漫节联机挑战赛

为进一步推广培养重庆地区的动漫以及TV GAME平台的发展，开展玩家以及动漫爱好者的合作交流，天下聚会特地在“2009西部国际动漫文化节”期间举办《生化危机5》佣兵模式挑战赛和《街头霸王Ⅳ》对抗赛。天下聚会特地租用下了100平米的专用场地，让大家零距离接触并体验这两款游戏史上最出色的游戏！重庆地区玩家都加入本次的比赛中来吧！

对于战队来说，一次不受网络因素制约、能够完完全全地展现自己实力的线下比赛无疑是证明自己的最好机会。如果没有战队组织，但又怀有高超技术的玩家也可以报名参加这次的比赛，你可以自己在比赛前的试玩活动中找到合适的玩家自行组成队伍，活动组织方也会把单个的玩家有组织地安排到一块参加比赛对抗，无论怎么样你都能充分地体会到游戏无可比拟的乐趣。

对于从来没有接触过TV GAME的朋友们来说，这次比赛更加是个交流学习的好机会，无论你会玩不会玩，大家的快乐，友谊永远都是第一位，而胜败都是第二位。那么你还在害羞什么呢？怕大家看到自己出丑而嘲笑自己么，绝对不会！勇敢地拿起手柄，因为大家也都是一样的菜，快乐才是游戏所表达的真谛。赶快加入这个史无前例的游戏盛会中来吧！

现场硬件列表

显示器24LCD×8（《生化危机5》与《街头霸王Ⅳ》各4台）
X360游戏机×8（《生化危机5》与《街头霸王Ⅳ》各4台）
投影仪器×1
笔记本电脑×1（用于PSP交流比赛游戏ISO拷贝）

活动须知：

地点：重庆国际会展中心
时间：2009年5月1日～5月3日



■聚会现场布局效果图，我们正在进行场地装修工作。

聚会报名
http://juhui.levelup.cn

广州天下聚会之电玩动漫祭

时间：4月21，22日下午
特别晚会：4月23日晚
活动举办地址：广东工业大学华立学院、广州华立科技职业学院、广东省华立高级技工学校
承办社群：炎之动漫社，翼旋动漫社，动漫爱好者动漫社，高达模型群，
活动概要：女仆咖啡厅；PSP联机擂台战模型手办展；动漫问题抢答赛；漫画展；电玩动漫祭晚会。
本次活动面向广州增城的大学

活动内容

一，电玩游戏区

1.由承办方提供20台PSP，设立PSP对战区，交由无PSP的参赛或娱乐群体前来免费体验娱乐，其参赛者皆可获得组办方送出的小礼品一份。

2.擂台争霸赛：凡具有PSP、NDS的玩家可自由到此区参赛，活动方法：由参赛者进行淘汰赛，其最后胜出者，可挑战承办方的台主，如果赢得台主即可成为下一位台主。此区比赛为《实况足球2009》等。

此区比赛设立在女仆咖啡厅内，凡参赛者皆可免费享用雀巢咖啡一杯，雪纺蛋糕一份，精美小礼品一份及糖果，凡进入第二轮的参赛者更可获得由黑角公司赞助电玩周边一份。

二，女仆咖啡厅

活动当日，女仆工作人员6名，此区活动当日，实行义卖咖啡和蛋糕，所获利润交由学校捐给聋哑学校。擂台争霸赛的参赛者则可到此区免费享用。



■将要在活动中出展的部分模工型手办。

三，模型手办展

活动当日，承办方提供至少约80台模型手办。热烈欢迎大家提供自己的作品展出。凡参赛者均可获得礼品一份。

四，漫画展

现在已经在正式招收作品。其活动展出约60张画，全都是经过挑选的优秀作品。由学校提供至少8块大板作展览。现场观众皆可投票评选自己心中认为最好的作品。并于22日下午计票，票数最多的前三位画手，将可获得精美礼品。

五，动漫问题抢答赛

在活动当日现场抽取现场观众，上台分组争答赛，凡胜出方每人都可在女仆咖啡厅内享用咖啡一杯，糖果及小礼品一份。

六，动漫电玩祭晚会

本活动举办于4月23晚，举办地址为广州华立科技职业学院篮球场，表现节目非常丰富，送出奖品众多。届时还有云集三个动漫社团的大型cosplay秀，为本次活动最大亮点之一！



▲4月23日晚会场地图。

聚会报名
http://juhui.levelup.cn



掌机王自由谈

栏目主持 马修

大环境下，大家结识游戏的经历都大致相同，但每个玩家的经历也都有自己独一无二的一面。本辑“自由谈”收录的稿件，便是一个“菜鸟”狩猎玩家的成长史，其实，哪一个高手不是从菜鸟开始？玩游戏如此，投稿也是如此，“掌机王自由谈”、“玩家点评”继续欢迎大家投稿，祝各位撰稿人水平节节攀高，还未成为撰稿人的朋友们早日通过这个属于玩家的栏目迈出自己的第一步。

一个菜鸟玩家的狩猎史

文 飞死超人

转职猎人

《怪物猎人》是我在PS2时代错过的一款不可多得的佳作——没办法，谁让那时候它只是一个犹抱琵琶半遮面的新人。初识《怪物猎人》时，正赶上《无双》热正盛的“三国时期”，我一如既往地在战场上驰骋，享受一骑当千的快感。那一天，我的副将噬魂人却没有来和我并肩作战，而是一个人低调地坐在游戏厅一个不易觉察的角落独自尝试一款新作。我很纳闷，这个对TV GAME多年不感冒的家伙怎么会在这个时候对一个新游戏产生浓厚的兴趣？我问他玩什么玩得这么津津有味，这家伙头都不回一下答道：“《怪物猎人》。”我接着问那个游戏怎么玩？噬魂人这次转过头来，兴奋得告诉我：“是一款捕杀怪物的狩猎游戏！”我顿时无语了，这年头玩家都怎么了？眼瞅着东汉王朝正分崩离析，你不去帮我平定乱世，反倒有闲心跑去狩猎？



就这样，我和《怪物猎人》这款佳作擦肩而过了。后来没过多久，这款名不见经传的新作像当年的《生化危机》一样，居然在一夜之间变成了名作，并且

家喻户晓。更不可思议的是，在PS2上难以展现全部魅力的《怪物猎人》移植到PSP上后却是大放异彩。这一回我不能对这只黑马视而不见了。

我与《怪物猎人》第一次亲密的接触是在大三那年夏初，当时该系列在PSP上推出了第二作，又赶上《掌机王SP》组织的天下聚会在全国引爆，一个轰轰烈烈的大狩猎时代掀开了序幕。在下也在这一时期响应时代的号召，从"三国时期"回到二十一世纪，由蜀国大将转职为一名热血沸腾的猎人。

狩猎之初

然而2007年在下正处在毕业、求职的人生转折点，没多少时间去玩游戏。《MHP2》只是浅尝辄止的试玩了几回，就和PSP一并锁进抽屉，留在了时光的回廊里。一年以后，《MHP2G》再次粉墨登场，在下初中时代的一个老同学王斌带着新买的PSP-2000也回到了这个小城。重逢后我们简单地叙了叙旧，王斌问我PSP上有没有好玩的游戏，我想起了曾一度被我放弃的《怪物猎人》，提议我们可以一起联机玩《MHP2G》。于是两个菜鸟猎人风风火火地跑到波凯村，在村民们不大信任的目光下竖起了狩猎者大旗，开始了日后狼狈不堪的狩猎生活。

在这个暑假里，我和王斌联手与各种大大小小、形态各异的怪物展开了殊死搏斗，完成了多项狩猎任务。在经历了无数次惨重的失败后，我发现我终于开始慢慢了解这个游戏的博大精深了。

由于一年前在试玩《MHP2》的时候，我是在西安的一个游戏玩家聚会中和数位高手联机狩猎的，并且聚会的组织者给我这个新人的PSP里装了一个西安狩猎达人的游戏存档。因此与其说是我在狩猎，不如说是那个怪物达人的狩魂借我的双手重现一个猎杀者的风采。而我却对此浑然不觉，拿着嗜血的太刀疯狂地游走在雪山丛林间，面对不断倒下的怪物们支离破碎的尸体，曾得意地以为这全是自己作为一个本领高超的猎人实力不俗的体现。

时光转到一年后的今天，那个怪物达人的狩魂和他赐予我的高级装备全都成为历史，曾经围绕在我身边一同狩猎的数位高手也已不见，只剩下我和王斌二人在猎人世界里几乎赤手空拳地面对一群大大小小的怪物的围攻，狼狈不堪地四处逃窜。最初狩猎，我们在雪山费了九牛二虎之力才勉强击退一群白速龙，捕杀了一头白速龙王。但是接下来，无论是桃毛兽王，还是大怪鸟，我们都是招架不了几回合就被抬上猫车运回大本营，反复挑战几次都大败而归，无功而返。看着天色渐晚，我和王斌意兴阑珊地结束狩猎，并约好下次联机狩猎的时间。我们一致认为在等待下次联机狩猎的这段时间里，我们两个应该各自尝试着独自狩猎，争取把自己的实力修炼得强大一些。



菜鸟成长史

回家后的几天里，我开始了自己一个人的狩猎，独自前去挑战白速龙王。尽管我坚持战斗到最后，可最终还是以微弱的差距惜败于白速龙王的利爪下。这种惨不忍睹的失败令人灰心丧气，想到后面还有无数上位怪物和G级怪兽在等着我，自己却连一头小小的白速龙王都打不过，我顿时感到愧对波凯村村长的信任——以前怎么就没发现《怪物猎人》这么难呢？

我也试着去总结失败的教训，得出的结论是我的武器太差，而且缺少装备。可我一直认为强力武器和装备只能在打倒怪物后，从怪物身上剥出足够的素材去制作。但此时的我无法打倒任何一只小BOSS级的怪物，所以我根本没有任何素材去做武器和装备，没有强力武器装备，我又打不倒任何一只怪物……这样一想，感觉自己陷入一个恶性循环的怪圈，索性不去多想这充满悖论的想法了。

相比起我的止步不前，同样是菜鸟的新人王斌已经取得了明显的进步。再次联机时，王斌十分自信地告诉我他已经凭借个人实力，单枪匹马斩杀了雪山的白速龙王和大野猪王。同样都是菜鸟玩家，怎么做猎人的差距就这么大呢？在我的感叹声与困惑声中，我们开始了第二次联机狩猎。令我更加费解的是王斌这小子不知道从什么时候开始，一身雪山装英姿飒爽地穿到了身上，而我还是和数天前一样，像

个莫西干战士一样赤身裸体缩在雪山上瑟瑟发抖。

我问王斌："你小子怎么在短时间里搞到装备的？"在我印象中，装备必须去武器店购买或拿各种素材到武器屋合成，我不认为仅仅杀了一头白速龙王和大野猪王的王斌有足够的资金和素材。王斌很随意的说道："你说雪山装呀，游戏一开始你家里的道具箱就放着一套。"闻听此言，我整个人都石化了——太过分了，这么长时间里我一直赤膊上阵，并且绞尽脑汁去思考到底怎样才能打倒怪物，弄到一身装备。到头来，真是众里寻装备千百度，蓦然回首，装备就在道具箱中。

日后过了很长一段时间，在我还穿着雪山装大汗淋漓地出没于沙漠沼泽时，王斌又不知不觉地换上了各种新装备。我感到十分好奇，就问他，咱俩都是一起开始狩猎的，打倒的怪物数量和种类都差不多，得到的素材也很有限，你小子怎么在短时间内得到的新装备？别告诉我又是在家中的道具箱里发现的。王斌简单地告诉我，有很多合成装备必需的矿石素材在农场里可以挖掘到，不是从怪物尸体上剥下来的。

我彻底被这个游戏华丽地击败了，从一开始进入《怪物猎人》的世界，我就没有去认真探索身处的这个波凯村。Capcom很厚道地为广大玩家准备了各种设施条件，帮助初学者更好地学习掌握游戏系统。比如说训练所里专门培训基本技能，波凯农场提供了大量的普通实用素材，这些条件充分证明了游戏的博大精深和体贴入微。然而我这个万年菜鸟玩家却对这一切熟视无睹，一头扎在集会所只想着去捕杀各种大怪物。一个暑假快过去了，我对游戏的操作水平还是一瓶子不满半瓶子晃荡，各种武器的特点也是一知半解，更不用说各种道具的使用方法了。相反，和我一起开始狩猎的王斌，本来是个新的不能再新的菜鸟猎人，但他踏踏实实地研究游戏系统的每一个环节及各种武器的技巧，变成一个擅使巨刃的大刀战士。



经过一个假期的狩猎生活，我突然发现，我是一个菜鸟玩家，并不是因为游戏本身太难，或是我没有天赋，而是因为太浮躁，太冲动，在玩游戏时根本没有静下心来，连游戏的基本系统都不了解，加上对周围环境的无知，这样一来，注定要在一款高难度的游戏中处处碰壁。即使面对的是一个简单任务，往往也会被自己的无知搞得很复杂。

写下这篇文章后，回首过去的一个月，发现自己不知不觉间变强大了。昔日那些把我打得看天不蓝的什么桃毛兽王、大野猪王之类的纸老虎，现在已经变成我的"枪下游魂"。连轰龙迪加雷克斯也在前不久被使用了三档之力的在下消灭了。游戏高手宁有种乎？游戏达人是怎样炼成的？他们都是从一个菜鸟开始成长起来的！我不会再抱怨武器不够强大，装备不够精良。我不知道前面还有多少超一流的怪物等着我，但我这个菜鸟猎人会继续一如既往地向前。



NDS 口袋妖怪 白金

◆Nintendo◆RPG

评论人 九尾萝卜 评分 10

作为NDS上的超级大作，《口袋妖怪》的资料篇《口袋妖怪 白金》的发售可以说是意料中的，而两天接近百万的销量更是证明了其金字招牌的地位与玩家们的支持。

《口袋妖怪》资料篇应该是系列的传统了，而今次的白金可以说是集大成之作，因为本作新增加的内容实在是太多了，这些新要素不仅使玩家们眼前一亮，更使游戏时间延长不少。本作虽然在画面和剧情上没有什么大的变化，但全部精灵的新出场动作和剧情上新人物的加入，都可以看出厂商的诚意。而多种新型态的妖怪的加入是一次大胆的创新，它的吸引程度也绝对不亚于增加新妖怪。游戏的细节变化也看出厂商的细心，最明显的变化就是在水中的移动速度加快，使游戏的节奏更加流畅。

相比前作，本作的战斗地带更加多元化，更多新玩法，也更加刺激。开拓区一共分为五大战斗设施，这些战斗设施使战斗提高到一个新层次，让喜欢战斗的玩家不亦乐乎，而休养和求生地带这两个新要素也同样吸引人，当然，一切都拜本作的高自由度所赐。而系列的重要因素——妖怪的捕捉也得到提升，本作可以捕捉《钻石》和《珍珠》两个版本的封面神兽，同时还可以捕捉到来自关东的三神鸟，以前两个版本各自独有的妖怪都可以在本作捉到，这些都使玩家们大呼过瘾。



总体来说，本作是系列最完美，最全面的，而多种的创新要素也使人更期待更成熟的下一代《口袋》新作。作为NDS的玩家不应该错过这么优秀的作品，让我们一边玩本作，一边期待《口袋》的正统新作的来临吧！

PSP 魔法飞球 携带版

◆Ntreev soft◆SPG

评论人 Bani 评分 7.5



从最早的PC网络版《魔法飞球》（以下简称《PY》）的正式运营起步，到现今PSP版《魔法飞球携带版》的进阶，《PY》一直以精美的人物设定、动听的音乐与简单易上手的操作系统笼络着众多的FANS。游戏的制作水准也在不断提高。

虽然游戏的操作与其他同类高尔夫游戏别无他样。但本作独有的特殊击球，却让它在同类游戏当中显得别具一格。放下前旋球与后旋球不说，单单能使用的必杀球就足以让玩家眼花缭乱了，如蛇球（Snake）、爆炸球（Tomahawk）、斧球（Spike）等等。

当然，光有完善的操作系统并不能满足众多的玩家，所以厂商又为玩家精心制作了另一份大礼，也就是本作中最大的亮点——数以百计的服装与道具。而本作的供选择角色达到了系列之最，原本前几作中的球童在本作中也变为了可选用角色，而本作中的球童只剩下了”小白”一个，不得不说是个遗憾。

本作虽然继承了原作中特有的世界观与清新的游戏风格，但作为《PY》向掌机阵营进军的第一部作品，本作中还是存在些许不足之处。就一个《PY》的核心玩家来说，让Bani感到最失望的是本作中取消了原作中众多很经典的地图，如基本可以算的上是系列代表的Ice Cannon、气势恢弘的海上军舰等，而且本作中的背景音乐也缩水到了仅仅的20首。

由于《PY》对精确度有着超高的要求，使许多玩家感到十分的头痛。不过庆幸的是，PSP版没有PC网络版的击球时间限制，可以说还是很体贴的。

虽然这是《PY》进军掌机界的第一部作品，但是有很多很不错的地方。Bani将这款休闲类高尔夫游戏推荐给所有喜欢高尔夫游戏和支持《PY》的朋友们——让我们在魔法的世界中再会！

火热秘技

连载了许久的《高达00》第二季终于完结了，虽然有不少朋友对片子提出了一些质疑，但我个人还是对它持肯定态度的，要说起问题的话，只是觉得第二季的剧情实在是太紧凑了，战斗一场接着一场，情节也发展得非常迅速，以至于很多东西都没交代清楚。不过这也未尝不是件好事，这些细节可以靠各种周边来弥补。这不，结局的最后就赫然出现了2010年剧场版公布的消息，让我们翘首期待吧。

栏目主持：盲先知

PSP 日版 抵抗 报复之刻 秘技

レジスタンス　报复の刻

○隐藏武器

游戏中完成一定条件后可以得到隐藏武器。

武器	获得条件
长弓1S-1K	收集所有Retribution的谍报资料
XR-004 Allure	收集所有Cloven Lore的谍报资料
电浆手雷	收集所有Maquis的谍报资料
HE.44马格南枪	集齐全部67份谍报资料



NDS 美版 横行霸道 唐人街战争 秘技

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

○奖杯获得

在完成了一定条件后，玩家的公寓中就会出现各种各样的奖杯作为奖励。

奖杯	获得条件
Golden Binoculars	找到40个毒贩
Silver Safe	做成一笔2000元以上的交易
Platinum Syringe	交易大量Heroin
Wooden Spoon	交易亏掉500元以上
Diamond Pillbox	交易大量Ecstasy和Acid
Jeweled Bong	交易大量Weed和Downers
Jeweled Key to the City	获得城市中所有21座安全屋子
Titanium Briefcase	找到所有80个毒贩



○奖励要素

完成一些分支任务之后（通常是在迷你游戏中获得金牌）可以开启一些奖励，其中大多数都非常实用，推荐玩家有机会就先获得这些奖励。

奖励	获得方法
护甲值2倍	完成5波警车的警戒任务，不漏掉一个敌人
无限奔跑	在救护车救人任务中获得金牌
不怕火焰	在消防车灭火任务中获得金牌
大背包	在快递邮件的任务中获得金牌
自然回复能力	在面食店外卖任务中获得金牌
武器网购折扣	在靶场中所有武器项目都获得金牌
出租车防弹	用出租车连续成功载客15次

○小彩蛋

开船来到地图的四个角落的话，就会看到制作小组在这里制作的小彩蛋“Here Be Dragons！”。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 日版 游戏王5D's 星尘极速 世界冠军赛2009 金手指

游戏王5D's STARDUST ACCELERATOR — World Championship 2009 —

○GameID：CY8J 001a062f

DP值最高
021204D8 3B9AC9FF

全能力最高
121204D2 00009696
021204D4 96969696

卡片目录全卡包
02122128 FFFFFFFF
1212212C 0000001F

出现全部服装
12120520 0000FFFF

出现全部对战盘
12120524 000003FF

按SELECT键全卡片9枚
94000130 FFFB0000
D5000000 00009999
C0000000 000002DD
D7000000 02120F02
D2000000 00000000

出现全部头像
22122183 000000D9

出现自由模式和杯赛模式
22122188 000000FF

自由模式分类战全对手
0212245C FFFFFFFF
22122460 0000000F

分类设定追加
221221A1 00000001

CUP战全对手和挑战赛等级全开
0212243C FFFFFFF0
02122440 FFFFFFFF
02122444 FFFFFFFF
02122448 FFFFFFFF
0212244C FFFFFFFF
02122450 FFFFFFFF
02122454 FFFFFFFF
12122458 0000FFFF
2212245A 0000003F

NDS 日版 忍者乱太郎 忍蛋必修忍术训练 金手指

忍たま乱太郎　忍たまのための忍术トレーニング

○GameID：CR6J f6264168

忍者点数最高
020a7e80 0001869f

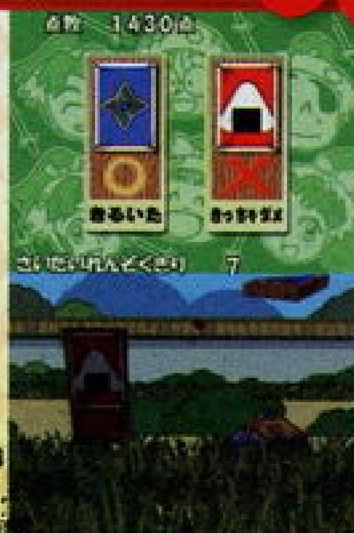
忍测验全开
220a8874 00000003

忍修行全开
c0000000 00000008
220a80c4 00000007
dc000000 00000004
d2000000 00000000

评价等级最高
220a8064 00000000
220a8068 00000000
220a806c 00000000

获得全卷轴
120a8824 00003fff

图片鉴赏全开
d5000000 0000ffff
c0000000 00000020
d7000000 020a882c
d2000000 00000000



NDS 日版 太空侵略者 极限2 金手指

スペースインベーダー エクストリーム 2

○GameID：CV8J 40b4b753

命数最大
5214c53c ebfcdaec
0214c540 e3a01009
d0000000 00000000

关卡全开
020fa164 0fffffff

时间模式时间停止
0205978c e3a03000



新书特搜 NEW BOOK

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

这个管家 收藏

黑执事记录全集

96P全彩16开精装特辑＋金曲CD

目前刚刚结束的大人气动画《黑执事》画集，不仅收录有迄今为止全部海报、杂志宣传图，更囊括了全部动画角色的设定稿，再加上主角声优访谈，绝对是所有《黑执事》FANS不可多得的藏品。随书附带的CD“这个管家 美音鉴赏”，不仅收录了动画的OP、ED，更附带最新发售的官方广播剧，无论是《黑执事》动画的FANS还是众多的声优控们都能获得最高的享受与惊喜。



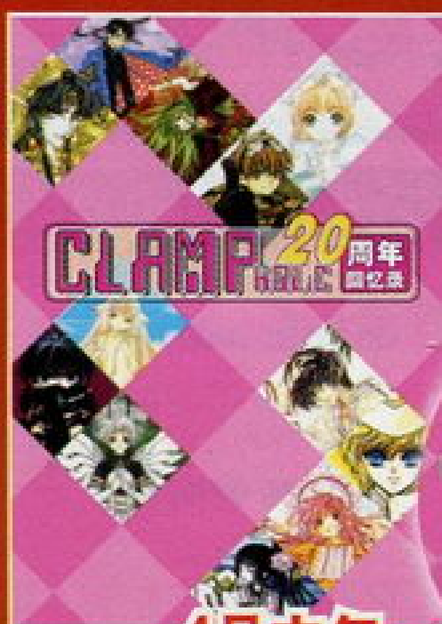


4月10日 全国上市

CLAMPHOLiC～20周年回忆录

128页正16开精装特辑＋珍藏画集DVD-ROM

日本超人气漫画组合CLAMP自从1989年以《圣传》一书正式踏入商业漫画领域，至今已整整走过了20个辉煌年头。《CLAMPHOLiC～20周年回忆录～》一书将带你回顾CLAMP的进化旅程，重温那些令我们魂牵梦萦的经典剧情，品味作品中散发出的独特魅力。光盘中还将收录CLAMP全系列作品近2000张超大尺寸精美彩稿，总容量超过2800M！





4月中旬 全国上市

BIOHAZARD 5 核心收藏版

好戏上演！一流的游戏当然要有特别的待遇！

核心玩家的核心收藏品

144页+CD-ROM



特制硬盒包装

集成了《BIOHAZARD 5》官方攻略资料与高手玩家心得，事无巨细，倾力打造属于中国玩家的《BIOHAZARD 5》收藏精品！游戏制作人访谈回顾，这样庞大的游戏是如何制作出来的？详细地图流程攻略+PRO难度攻关心得，单机攻略+双人合作攻略一并收录！游戏内文档全文翻译，为你深层次揭开游戏之背景故事；100%隐藏要素解说，1000点成就/白金奖杯攻略、各关S级评价详细指南，更有你想也想不到的精彩小秘密完全披露！核心向游戏模式“佣兵模式”彻底解读，帮助你达成“每关150人清版”的高分终极目标自然不在话下！4月初提供下载的“对战模式”也不会放过！系统解说让你能够从一开始就占得先机！另外还有游戏角色、场景、武器资料设定及游戏周边商品图文解说，CD-ROM收录游戏OST、壁纸以及超级高手的佣兵视频影像，让你一口气看个过瘾！最后，硬派厂商的硬派游戏当然要有硬派的配置！特别制作的硬盒包装质感十足，官方限定版设计方案更加彰显你的核心身分！





4月20日 全国上市

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

3月份的财年末商战刚刚结束，4月份又有一批受瞩目的作品即将与玩家们见面。NDS方面呼声最高的无疑是《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》了，而PSP方面也有《战国BASARA》、《Persona》、《绝体绝命都市3》等人气作品将要面世。4月还有一款不容忽视的作品是NDS平台的《龙珠改 赛亚人来袭》，比起PSP上惨败而归的"雷人"版《龙珠 进化》，还是动漫风格的《龙珠》最符合玩家的审美，相信伴随着4月动画版《龙珠改》的播放，游戏一定会取得不俗的成绩。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年4月			
16日	家庭教师REBORN DS 炎之命运II 命运的两人	家庭教師ヒットマン REBORN! DS フェイトオブヒートII 运命のふたり	Takara Tomy	RPG	5040日元
18日	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	ポケモン不思议のタンジョン 空の探检队	Nintendo	RPG	4800日元
23日	风云！大笼城	风云！大笼城	nn.System	SLG	3990日元
23日	A列车行进DS	A列车で行こうDS	Atdink	SLG	5500日元
23日	八墓村	八つ墓村	From Software	AVG	5040日元
23日	最后的子弹	ラストバレット	Furyu	AVG	5040日元
29日	由我制造	メイドイン俺	Nintendo	ETC	4800日元
29日	龙珠改 赛亚人来袭	ドラゴンボール改 サイヤ人来袭	NBGI	RPG	5040日元
29日	火影忍者 疾风传 忍列传III	NARUTO －ナルトー 疾风传 忍列传III	Takara Tomy	FTG	5040日元
29日	迷宫与水坝	ダン←ダム	Acquire	RPG	5040日元
30日	大家的动物园	みんなの动物园	Taito	SLG	5040日元
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X–Men Origins: Wolverine	Activision	ACT	29.99美元
15日	噜咕大对决	Roogoo Attack!	SouthPeak Games	PUZ	19.99欧元
21日	孙子兵法DS	孙子の兵法DS	Media–5	ETC	3800日元
21日	创造职业棒球队2	プロ野球チームをつくろう！2	SEGA	SLG	5229日元
21日	由我守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	ACT	5040日元
21日	有罪×无罪	有罪×无罪	NBGI	AVG	5040日元
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	5040日元
28日	寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷・螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷・螺	Alchemisit	AVG	3990日元
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	AVG	5040日元
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
28日	大剑 银眼的魔女	クレイモア 银眼の魔女	DigitalWorksENT	ACT	4980日元
28日	魔女传说 见习魔女与七公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姫	日本一Software	RPG	5040日元
30日	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	5980日元
		2009年6月			
2日	印地安纳琼斯与王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	29.99美元
9日	吉他英雄巡演 摩登演奏	Guitar Hero On Tour: Modern Hits	Activision	MUG	39.99美元
11日	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	5500日元
11日	成为魔女	魔女になる。	Tryfirst	AVG	5040日元
18日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half–Blood Prince	EA Games	A・AVG	29.99美元
未定	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takara Tomy	SLG	5040日元
未定	歌谣世代	ザ☆歌谣ジェネレーション	AQ Interactive	MUG	5040日元
		2009年7月			
21日	勇者斗恶龙IX 星空的守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	RPG	5980日元
		2009年年秋			
未定	雷顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level–5	AVG	售价未定
		发售日未定			
未定	沙加2 秘宝传说（暂名）	サガ2 秘宝传说	Square Enix	RPG	售价未定
未定	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6090日元
未定	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level–5	RPG	售价未定
未定	二之国	二ノ国	Level–5	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙VI 幻之大地	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定
未定	海腹川背・旬 第二版 完全版	海腹川背・旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元

战国BASARA 群雄之战



4.9 ■Capcom ■ACT ■5490日元



和系列以往强调“一骑当千”快感的几部作品不同，本作的重点是同伴之间的协力作战。战斗将以2人一组的组队战形式进行，游戏中可使用的角色数量超过30人。本作的战斗场景是以系列作品中出现过的部分场景为基础加工而成，某些战场环境还会对角色的移动速度造成影响。本作支持4人同时进行游戏，除了对战以外，玩家还可以邀请好友一起去挑战各种任务。

口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队



4.18 ■Nintendo ■RPG ■4800日元



第二代《口袋妖怪不可思议的迷宫》的资料篇，除了整合了《时·暗》两作的精灵外，还增加了《白金》中出现的精灵的新形态，可选主角亦新增了5个，剧本上则在前作基础上增加了过去、未来以及配角的新剧本，而财宝镇上的设施也有增加，可以说是新要素多多，本作依旧支持Wi-Fi，届时玩家可以通过Wi-Fi网络来方便地实现救助及队伍交换。

PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年4月			
9日	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	5490日元
16日	Remember11 无限轮回的时光	Remember11 -the age of infinity-	Cyber Front	AVG	5040日元
16日	12RIVEN 跳跃的时空	12RIVEN -the climinal of integral-	Cyber Front	AVG	5040日元
23日	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	A·AVG	5040日元
23日	七魂 迷宫制造者编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	A·RPG	5040日元
29日	Persona	ペルソナ	Atlus	RPG	5229日元
29日	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A·RPG	5040日元
30日	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑战	Gadget Soft	AVG	5040日元
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル!	NBGI	AVG	5229日元
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	ACT	39.99美元
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	RPG	6090日元
14日	BLEACH 灵魂升温6	BLEACH ヒート・ザ・ソウル6	SCEJ	FTG	4980日元
28日	勇者30	勇者30	MMV	RPG	4410日元
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータブル	Success	SLG	5040日元
28日	秋之回忆6 三角波动	メモリーズオフ6 ～T-Wave～	5pb.	AVG	5040日元
28日	凯蒂猫的快乐装饰	ハローキティのハッピーアクセサリー	Dorasu	PUZ	3990日元
28日	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	Aquaplus	S·RPG	5040日元
		2009年6月			
2日	印地安纳琼斯与王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	39.99美元
4日	西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京~南纪白滨连续杀人事件	西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季节 东京~南纪白滨连续杀人事件	MMV	AVG	5040日元
11日	踏上自信的征途	己の信ずる道を征け	From Software	PUZ	3990日元
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド2nd ポータブル	Cyber Front	AVG	3990日元
16日	泰格伍兹PGA巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA Sports	SPG	39.99美元
18日	Fate/无限代码 携带版	Fate/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	FTG	5240日元
25日	青空下的约定 手心的乐园	この青空に约束を てのひらのらくえん	TGL	AVG	6090日元
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿	ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス	MMV	A·RPG	3990日元
未定	秋之回忆 雨后	メモリーズオフ After Rain	5pb.	AVG	5040日元
未定	剑、魔法与学园物2	剣と魔法と学院モノ。2	Acquire	RPG	售价未定
		2009年7月			
2日	初音未来 女歌手计划	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ-	SEGA	MUG	6090日元
23日	魔女计划	(PW) プロジェクトウィッチ	Gungho Works	A·AVG	售价未定
		2009年8月			
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
		2009年春			
未定	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	AVG	5040日元
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄谭 月と太阳の物语	Irem	RPG	售价未定
未定	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
未定	ToHeart2 携带版	ToHeart2 PORTABLE	Aqua Plus	AVG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！


龙珠改 赛亚人来袭


勇者30


幻想高尔夫 魔法飞球 携带版


职业棒球 家庭竞技场DS 2009

新作特搜队

最新发售游戏影像直击




超级机器人大战K
机动战士高达 战场之绊 携带版
魔界战记2 携带版
撼天神塔 黑暗回归
Sunday vs Magazine 集结！
　　巅峰大决战
梦想灯笼
龙珠 进化
小小宠物店 春天
怪物大战外星人

随盘附送

最新热门游戏火热附送



3款PSP ISO
牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望
魔界战记2 携带版
Sunday vs Magazine 集结！
　　巅峰大决战
4款NDS ROM
口袋妖怪 白金
侦探 神宫寺三郎DS 被掩盖的真相
蜡笔小新 呼风唤雨 粘土造型大变身
电击学园RPG 维纳斯与十字架

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《铁拳 暗之复苏》OST等着你。

新动一刻 新番动画介绍


寒蝉鸣泣之时 礼


钢壳的雷吉奥斯

热血最强

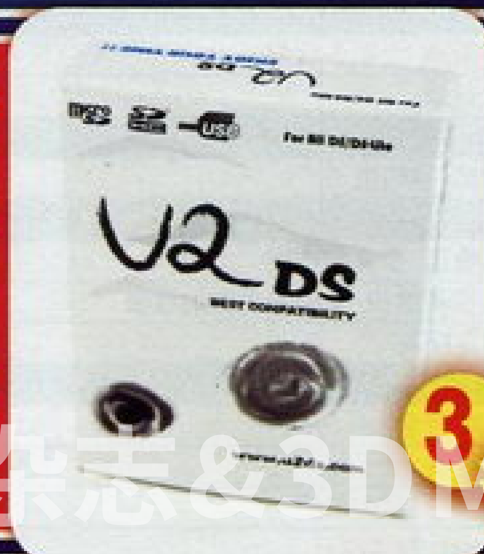

《MHP2G》大剑锁杀G级麒麟

《口袋光环DVD》Vol.108有奖问答题目

在“热血最强”栏目中，猎人锁杀G级麒麟所使用的是下列哪把大剑？

A：角王剑　B：岩蟹之螯　C：齐格蒙大剑

本辑活动奖品



U2DS 烧录卡 3名

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年4月28日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第110辑上公布，敬请关注。

一等奖

SCDSO烧录卡 2名

EZ5i烧录卡 2名

M3DSR烧录卡 2名

二等奖

SC-miniSD烧录卡 1名

BTP-6389 北通动力堡垒外挂电池 2名

BTP-6367 北通灌电金刚通用直插电源 1名

SC-SD震动版烧录卡 1名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名

三等奖

北通二代直插座充 BTP-6369 1名

北通移动音箱 BTP-6387 1名

北通Q仔方格主题EVA包 BTP-5531 1名

北通电池组 BTP-6266 1名

北通水晶盒 BTP-5355 1名

北通碎斑主题布挎包 BTP-5530 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com
威奥数码娱乐
威奥数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组





龙漫电玩

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有



ISBN 978-7-89476-135-4



ISBN 978-7-89476-135-4
掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）